+ SVENSKA

PC Games

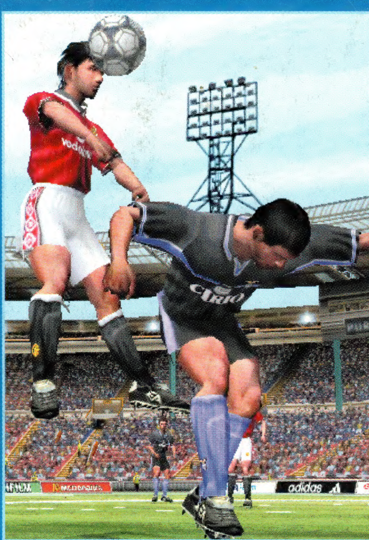
incite

FULL-VERSION! Johnny Herberts Grand Prix har kostat 349 kronor.

Nu är det här

BALDUR'S GATE 2

8 sidors recension ● Alla detaljer ● Analys av samtliga karaktärer ● Fantastisk historia! ● Testcenter ● Toppbet



FIFA 2001

Exklusiv intervju med spelets producent om nya features, PC-version vs PS2, realism och gameplay

KOMMER SNART

- Tomb Raider Chronicles
- Colin McRae Rally 2.0
- Sacrifice
- Championship Manager 00/01
- Monopoly Tycoon

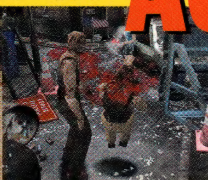
HARDWARE

AVSLÖJANDE: Första spelet till X-Bo

GEFORCE 2 GTS: Nytt Ultra-chip ökar hastigheten med 30 %

Massor av ACTION! Vi recenserar:


F.A.K.K.2


Resident Evil 3


In Cold Blood


Deep Fighter


Star Trek: Elite Force

TIDSAM 0977-11 kr. 59:5



16 RECENSIONER

Age of Empires 2: Conquerors ● Baldur's Gate 2 ● Deep Fighter ● Football Manager 2001 ● Heavy Metal: F.A.K.K.2 ● In Cold Blood ● MS Plus! Game Pack ● Resident Evil 3 ● Rugby 2001 ● Shadoan ● Star Trek: Elite Force ● Sydney 2000 ● The Realm ● The Sims: Livin' It Up ● Traffic Giant ● Wacky Races

Introduktions-erbjudande till nya prenumeranter

Bli medlem i

Strategispel när det är som bäst

Caesar III utspelar sig i det romerska riket. Du ska grunda en stad och låta bygga hus och skyddande stadsmurar, styra den och vara dess militära befälhavare. Epidemier härjar din stad. En stadsdel står i lågor medan andra förfaller. Barbarer marscherar upp framför stadens murar och hotar både dig och din stads existens. Du måste mobilisera dina legioner och leda dem i blodiga strider. Samtidigt är du skyldig Rom pengar och Caesar börjar mista tålamodet. Gudarna är missnöjda, så de förgiftar dina grödor, sänker dina skepp och väcker oro bland stadens befolkning. Livet i det gamla Rom är långtifrån en dans på rosor med behagliga romerska bad och luxuösa måltider.







CAESAR III
är ett av de absolut bästa strategispel som producerats. Det kräver planering, överblick och lust att anstränga de små grå. Samtidigt är det lätt att spela och fantastiskt underhållande.
Minimum systemkrav: Windows 95/98, Pentium 90 MHz, 16 MB RAM, 150 MB ledigt hårddiskutrymme, 4x cd-rom-läsare

"This game is a masterpiece
(exanimate)

CAESAR III
för ba
950
+ 29:50 i por
och exp.avgif

TOP 10 GAMES

Världens bästa spel till världens lägsta priser

✓ ***Elegantare – mer underhållande och mer nervpirrande än andra spel***
Det kommer hela tiden nya spel på marknaden. De flesta spelen finns i butikerna mellan 6 och 12 månader och glöms sedan bort. Men ett litet antal spel blir klassiker, och det är de spelen du hittar i Top 10 Games.

✓ ***Alla spel är utvalda av experter***
För att garantera kvaliteten på spelen i Top 10 Games väljs titlarna noga ut av vår expertpanel, som enbart väljer de största succéerna med de bästa recensionerna.

✓ ***Svensk vägledning till alla spel***
Som en extra service sammanställer Top 10 Games redaktion en bilaga, ett 20-sidigt häfte, som berättar om installation, strategier, tillkomsthistoria och mycket annat.

TOP 10 GAMES



EXTRA!

Varje månad får du en 20 sidor tjock bilaga om månadens pc-spel. Här berättar vi om spelets spännande **tilkomsthistoria**, om **installationen** och **hur man kommer i gång** samt ger nyttiga tips på användbara **strategier** i spelet.

BESTÄLLNINGSKUPONG

✓ JA TACK! Jag vill gärna bli medlem i Top 10 Games. När min beställning är mottagen och godkänd får jag spelet Caesar III i serien Top 10 Games för 9:50 + 29:50 i porto och exp.avgift. Därefter får jag ett spel i månaden i serien för bara 149:50 + 24:50 i porto och exp.avgift i tillsvidare-prenumeration. Jag har alltid 10 dagars returrätt, förutsatt att plastfolien inte är bruten. Och jag kan alltid avbeställa ett spel som jag inte önskar, eller meddela att jag inte önskar fler cd-rom-spel.



Namn:

Adress:

Postnr: Ort:

2009 1065

Är du under 18 år, uppge vänligen ditt födelseår: ....

Dessutom krävs målsmans underskrift ....

2339

OBS! Erbjudandet gäller endast för hushåll som inte prenumerat de senaste 6 månaderna.



TOP 10 GAMES

SVARSPOST
111 033 824
208 05 MALMÖ

OBS: SVARA INOM 9 DAGAR!



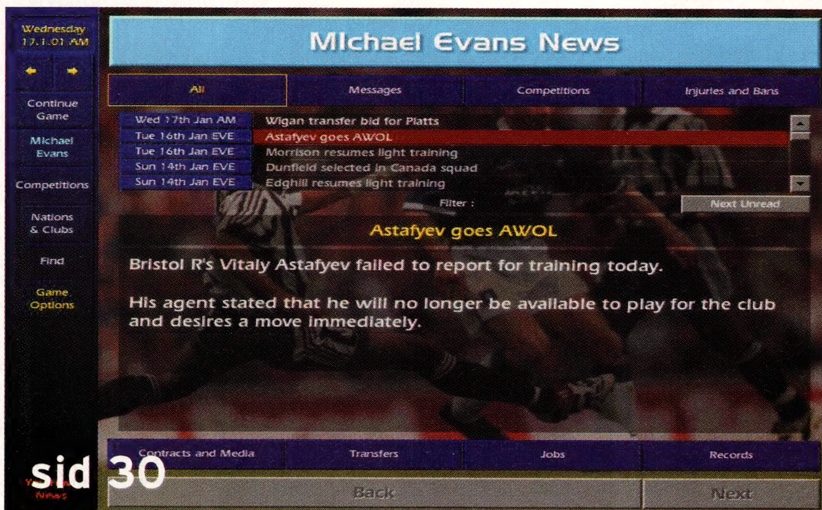
TOP 10 GAMES/Bonnier Alandia AB. Kontaktadress: Kundtjänst, 205 50 Malmö, tel. 08-555 454 42, www.kundtjanst.nu. Besöksadress: Amager Strandvej 26, 2300 København S
Et Bonnier AB-företag

sid 10

EN BITCH MED VINGAR Ett tilläggspaket är på väg till *Diablo 2*. Läs mer i nyheterna.

sid 64

NYTT LIV FÖR DINA SIMS Ett tilläggspaket för *The Sims* betyder att det nu finns UFO:n i spelet.



SÄKER PÅ TRONEN *Championship Manager 2000/2001* ser, som sina föregångare, ut som en segrare.

nyheter

Vi har utökat nyhetssektionen så att vi ska kunna hålla dig *ännu* mer informerad om vad som händer. Läs bland annat om tilläggspaketet till *Diablo 2* och framtidsplanerna för *Tomb Raider*-serien.

kommer snart

Vi har skurit ned lite på förhandsartiklarna för att göra plats för fler recensioner. Det betyder att vi måste prioritera hårdare. De här fyra titlarna var vi bara tvungna att ta med.

special

Vi har fått en exklusiv intervju med utvecklaren av *FIFA 2001* och det är inte den enda goda nyheten. Läs också om DVD och korandet av årets bästa datorspel i Berlin.

recensioner

Nu börjar de riktigt stora titlarna att trilla in. *Baldur's Gate 2* och *Age Of Empires 2: The Conqueror* lever i allra högsta grad upp till de högt ställda förväntningarna.

innehåll



BALDUR'S GATE 2 Om du gillar rollspel så får du ställa in dig på att missa en hel del nattsömn under de närmaste månaderna ...



MONSTER OCH NAKEN HUD Det är upplagt för ett action-spektakel av monumentalformat i *F.A.K.K. 2.*



AGE OF EMPIRES 2 Tilläggspaketet till världens bästa strategispel är ... coolare än coolt!



TECKNAD ONDSKA *Sacrifice* är snart på väg och det ser superläckert ut.

hardware

Vi har senaste nytt från teknologins yttersta gränser, både när det gäller ljud och grafik, vi har lyssnat noga på de senaste ryktena om X-Box samt naturligtvis testat och testat och testat ...

strategi

Vi inledde en längre *Diablo 2*-guide i förra numret och nu kommer andra och sista delen. Här får du sex sidor med planer, karaktärer och nyttiga tips och trick.

brevlådan

Vi besvarar frågor från glada, nöjda, sura och nyfikna läsare. Som vanligt får Månadens läsare välja fritt mellan en bilratt, ett högtalarpaket eller en analog gamepad.



TOM CRUISE PÅ DVD Vad är det som är så speciellt med DVD? Svaret får du på sidan 38.

incite cd



KOLLA IN INCITE CD:N

CD:n innehåller denna månad bland annat en stor demo av *No One Lives Forever* och videos från *Colin McRae Rally 2.0* och *Tribes 2*. Men du kan också uppdatera din DirectX-drivrutin samt hitta ett par patchar för *Heavy Metal F.A.K.K.2* och fyra nya bilar till *NFS: Porsche 2000*.

drivrutiner

De nya Detonator 3-drivrutinerna från nVidia kan bland annat höja hastigheten för grafikkort från TNT-, GeForce och Quadro-serierna med upp till 50 procent.

DETONATOR 3 WIN95/98

DETONATOR 3 WIN2000

DIRECTX 7.0A

demos

Vi har försökt välja ut några titlar som antingen är intressanta genom allt ståhej kring dem eller som har lite mer otraditionella teman.

NO ONE LIVES FOREVER

AGE OF EMPIRES 2: THE CONQUERORS EXP.

BACKGAMMON

BLAIR WITCH PROJECT: VOLUME 1

DELTA FORCE 3: LAND WARRIOR

HEAVY METAL: F.A.K.K.2

ROLAND GARROS 2000

SEARCH AND RESCUE 2

VAMPIRE: THE MASQUERADE

video

Kolla in de tre videosekvenserna från några av de mest spännande titlarna som är på väg. Du får bland annat se den efterlängtade rallyuppföljaren *Colin McRae Rally 2.0.*

TRIBES 2

COLIN MCRAE RALLY 2.0

SYDNEY 2000

patchar

Det finns både lättklädda hjältinnor i vild action och potenta gatracers, som försvinner i stinkande moln av bränt gummi, i denna månads patchar.

HEAVY METAL: F.A.K.K.2, RETAIL VERS. 1.02

HEAVY METAL: F.A.K.K.2, DEMO VERS. 1.02

DARK REIGN 2, VERSION 1.1

DEUS EX, DIRECT3D FIX BETA

DESCENT 3, VERSION 1.4

NFS: PORSCHE 2000, BONUS CARS

add-ons

Prova det mycket populära tillägget till action-spelet *Half-Life. Counter Strike* är särskilt avsett för att man ska kunna möta sina vänner och bekanta i multiplayer-spel.

COUNTER STRIKE 7.0

Incite PC Games

Chefredaktör: Søren Prien
Redaktörer: Steen Bachmann, Michael Broström
Redaktionssekreterare: Jesper Melgaard, Thorstein Carlskov
Layoutchef: Gitte Solomon
Layout: Jan Jörgensen
Produktion: Lone Thiis
Administration: Julie Vestergaard
Ansvarig utgivare: Lars Engström

Incite PC Games ges ut av:
Bonnier Computec AS
Nils Hansens vej 13
p.b. 6320 Etterstad
0604 Oslo

Redaktionen:
Incite PC Games
E-post: pcgames@intertec.se

Prenumeration:
Prenumerationsärenden och skadade CD:
Telefon: 08-555 454 48,
Fax: 08-555 454 50.
E-post: kundtjanst@bp.bonnier.dk

Du kan också skicka en skriftlig beställning till **Bonniers Kundtjänst, 205 50 Malmö.**

Tidningen levereras löpande och bara så länge som du vill ha den hemskickad. Incite PC Games kommer ut en gång i månaden. Prenumerationspriset kr. 59:50 gäller med reservation för moms- och prisändringar.

Redaktionen kan inte påta sig något ansvar för manuskript, foton, teckningar, mm som inte beställts. Redaktionen kan inte hållas ansvarig för eventuella fel i tidningen eller på CD-ROM-skivorna. Material från incite PC Games får bara citeras om källan anges.

Tryck: Stibo Graphic
ISSN: 1501-8989

Delar av materialet produceras i samarbete med Computec i USA, Frankrike, England och Tyskland.

Annonskontakt:
Blendow Marketing AB
Positionen 102, Hangövägen 29, 2 tr
115 74 Stockholm
Telefon: 08-566 364 00
Fax: 08-566 364 99

incite PC Games
HJÄLPLINJE
08-21 00 92
Onsdagar 18-22
E-post:
08-210092@swipnet.se

Hjälplinjen besvarar läsarnas tekniska frågor om tidningen och installation av CD-ROM-skivorna. Skadade CD ska rapporteras till kundtjanst@bp.bonnier.dk



Människan i historien

Lika länge som människan har existerat, har vi sökt svar på varför vi är här och hur vi kom till. Kulturer över hela världen har i alla tider haft sin egen skapelseberättelse. Ett gemensamt mål för religionen och vetenskapen är att finna våra rötter, så att vi skall kunna förstå oss själva.

Förstå världen bättre med

ILLUSTRERAD VETENSKAP

EXTRA FÖR PRENUMERANTER

ETT ÄKTA FULLVERSIONSSPEL

Nytt i incite PC Games:

FULLVERSIONSSPEL VARJE MÅNAD – FÖR PRENUMERANTER

Johnny Herbert's Grand Prix Championship är ett äkta fullblodsracingspel, som garanterat får fartdjävulen i dig att vakna.

Du rusar fram på rakan med 270 km/h och med en genomsnittsfart på över 140 km/h susar du förbi åskådarna, barriären och förhoppningsvis dina konkurrenter i kampen om att passera den schackrutiga flaggan som segrare.

Du står längst bak i fältet, redo för start. Vrålet från motorerna är öronbedövande. Framför dig finns 23 konkurrenter på två rader. Förarnas ögon är fokuserade på de tre röda lamporna som tänds, en efter en. När de röda lamporna avlöses av de gröna släpps över 15 000 hästkrafter lösa – kampen om segern har börjat.

Du kan välja mellan sex olika svårighetsgrader från "Rookie", där alla kan vara med, till "Ace", där du verkligen ska hålla tungan rätt i mun. Du kan lägga ned massor av tid på att anpassa din bil för den bana som du ska köra på. Du kan bl a ändra bilens däck, aerodynamik, bromsar och växeldifferentialer.

I Johnny Herbert's Grand Prix Championship får du köra på 15 av de bästa formel 1-banorna, från Argentina via Belgien till den berömda banan i Monaco, där motortävlingar körts sedan 1929. Alla banor är exakt återgivna som i verkligheten, med skyltar, byggnader och landskap. Du väljer själv om du vill styra med tangentbordet, musen, joystick eller bäst av allt, en riktig ratt med pedaler. Så leta reda på din integralhjälm och bilhandskar och ge dig ut i ett halsbrytande formel 1-lopp i en otroligt snygg 3D-grafik där du kan spela ensam, köra ifrån din bästa kompis i splitscreen eller spela mot upp till fem andra i ett nätverk.

DENNA MÅNADS FULL VERSIONS SPEL:





GAME SETUP Här ställer du in antal spelare, om du vill träna, köra ett enskilt lopp eller ett helt mästerskap, vilken bana du vill köra på och hur många varv.



REALISM Rutinerade racerförare kan gott starta som proffs. Nybörjare bör välja "Rookie", där bilen inte blir skadad när man dunsar in i barriären.



CONTROLLER Om du har ratt och pedaler kör du naturligtvis med dem. Annars kan du välja mus, gamepad eller tangentbord, och konfigurera knapparna.

VARJE MÅNAD PC Games incite

FYLL I KUPONGEN I TIDNINGEN OCH BLI PRENUMERANT

- så får du ett äkta fullversions-spel varje månad!

Välkomsterbjudande för nya prenumeranter

PROVA INCITE PC GAMES OCH FÅ TRE SPEL FÖR BARA 29:50

+ 9:50 i porto & exp kostn

Med incite PC Games är du alltid up to date med vad som händer i spelvärlden. Med varje tidning får du en demo-CD med bl a demos, videoklipp, patchar och drivrutiner. Dessutom får du också en FULLVERSIONS-CD med ett suveränt spel.







KROSSFIRE KKND2



SUPERBIKE



TUROK 2

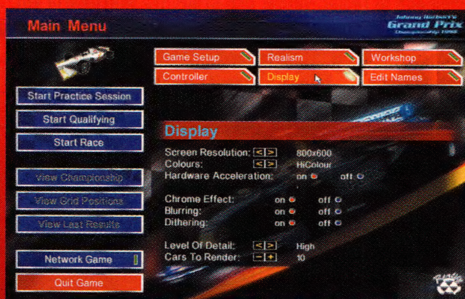
DU FÅR ETT FULLVERSIONSSPEL VARJE MÅNAD – ENDAST MED INCITE PC GAMES

DU SPAR 927:25

INCITE PC GAMES med demo-CD och fullversions-CD	kr	59:75
Turok 2	kr	299:00
Superbike	kr	299:00
Krossfire KKND 2	kr	299:00
Normalpris	kr	956:75
Din rabatt	**kr**	**927:25**
Du betalar	kr	29:50
+ porto och exp kostn kr 9:50		



WORKSHOP De 15 banorna i spelet är mycket olika, så här kan du anpassa bl a bilens aerodynamik, styrning och bromsar till den bana som du ska köra på.



DISPLAY Spelet har en snygg 3D-grafik, så om din PC har tillräckligt med kraft och ett 3D-kort är det bara att kräma på med upplösning, coola effekter och detaljer.



EDIT NAMES Om du vill heta Johnny Herbert eller Mika Hakkinen bestämmer du här. När du har valt ett namn på ditt team är det bara att sätta igång.

DJÄVULSKT TILLÄGG

Nu är det officiellt! Storsäljaren *Diablo II* får ett större tillägg till nästa år. Ett tillägg med massor av nya utmaningar, fiender och vapen.



Redan i förra månadens utgåva av incite PC Games berättade vi om ryktena om ett kommande tillägg till höstens stora rollspelssuccé, *Diablo II*. Sedan dess har producenterna från Blizzard släppt lite mer info om vad *Diablo II: Expansion Set* kommer att innehålla när det väl släpps på marknaden under första halvåret 2001.

I det utökade äventyret med totalt sex nya huvuduppdrag samt en serie mindre extrauppgifter förs spelarna in i barbarernas högland i norr, där Diablos minst lika onda broder Baal härjar och arbetar på att öppna en portal till helvetet.



Blizzard vill på alla sätt se till att det ska bli en direkt fortsättning på det ursprungliga spelet. På det viset kan man fortsätta med samma karaktärer som man byggde upp i *Diablo II* och fortfarande använda deras vapen och färdigheter i fortsättningen. Det kommer också att bli två helt nya karaktärsklasser, druid och lönnmördare att välja mellan om man har tröttnat på den vanliga fightern eller sorceress.

Druiden har inget gemensamt med den bräcklige Miraculix från Asterix-serien, utan är en stadig bit på dryga två meter, som bland annat kan kalla in hjälp från vargar och björnar vid behov.

Lönnmördaren är expert på närstrider och smutsiga tricks och behärskar bland annat en serie karateliknande slag och sparkar.

Dessutom finns det en lång rad nya vapen (varav några kommer att vara särskilt avsedda för vissa karaktärsklasser) och magiska trollformler att välja mellan. Man kommer också att få användning för alla nyheter. Det kommer nämligen också att finnas minst femton nya monstertyper som kommer att göra livet surt för våra hjältar.



DJURSKYDD Druiden kan kontrollera en stor del av djurvärlden och få fåglar, vargar och brunbjörnar att komma till undsättning.



LISTIG DAM Som i *Diablo II* kommer det att finnas rikliga möjligheter för att härja vilt. Just lönnmördaren är effektiv i den här delen av spelet. Här har hon (ja, det är en hon) lockat ned ett antal orcher i en dödlig giftfälla.

Dags att gå till sjöss!

Det blir både strategi och action i *Hostile Waters* från Rage, som handlar om bekämpningen av terroristorganisationen Old World, som år 2013 opererar från 20 öar i Stilla Havet.

Som spelare ska man först lägga upp strategin för sina anfall ombord på en kryssare som fungerar som kommandocentral, och därefter själv ge sig ut och utföra anfallen bakom kontrollerna på upp till tio olika stridsfordon, allt från pansarvagnar till jaktplan.

Hostile Waters har ännu inte fått något releasedatum.



ALLE MAN I LIVBÅTARNA! Kommandokryssaren är en central del av *Hostile Waters*. Om den blir förstörd är spelet slut.

Döden från ovan

Den flygande fästningen är tillbaka! *B-17 Flying Fortress* från Microprose är en av de mest populära stridsflygssimulatorerna genom tiderna.

Nu är fortsättningen, *B-17 Flying Fortress II: The Mighty Eight* äntligen på väg. Och spelet blir mycket mer än bara en traditionell flygsimulator: För det första kräver det en bra kontroll över besättningen när man byter mellan att styra bomplanets tio besättningsmedlemmar för att utföra deras vitt skilda uppgifter.

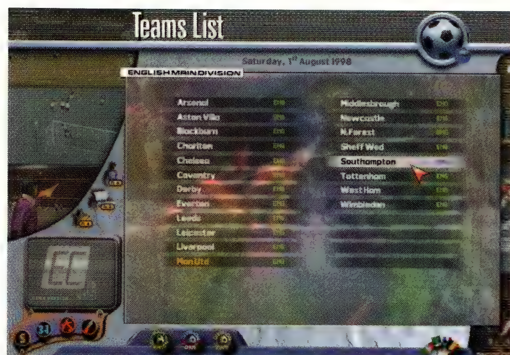
Man kan också byta från den tunga B-17 till ett av dess eskorterande jaktplan eller varför inte till ett av de anfallande tyska stridsflygplanen. Man kan också välja en mer taktiskt präglad spelstil som bombkommendör, där man styr striden med hjälp av en översiktskarta.

Enligt planerna ska bombanfallet börja under vintern.





MESSERSCHMITT KLOCKAN 12! Styr din besättning och deltag i enorma luftstrider under andra världskriget i *B-17 Flying Fortress II.*



SÄNK UNITED Engelska Premier League finns naturligtvis med i *Gianluca Vialli's Premiership Manager.*

På nytt jobb

Chelseas ex-manager satsar på nytt jobb i konkurrens med Alex Ferguson.

Trots att hårfagre Gianluca Vialli fick sparken som manager för engelska Chelsea så är han fortfarande ett stort namn inom fotbollsvärlden.

Detta ska Midas Interactive utnyttja när de under de kommande månaderna ska släppa manager-spelet *Gianluca Vialli's Premiership Manager* på marknaden.

Spelet kommer att innehålla ligor från minst fem olika länder och bygga på uppdaterade data om såväl klubbar som spelare. Matcherna ses från en högt placerad kamera, vilket ska göra det lättare att överblicka matchens utveckling och lagens styrkor och svagheter.



NYA MÖJLIGHETER Får man sparken från sitt jobb i verkligheten så kan man alltid få jobb i cyberspace.

Sir Alex på PC

Världens mest framgångsrika fotbolls-manager ska försöka ta upp kampen med världens bästa manager-spel, *Championship Manager*



VIRTUELL ARENA Grafiskt blir det en del förbättringar i *Player Manager 2001* och med Fergusons namn på spelkartongen är chansen till succé stor.

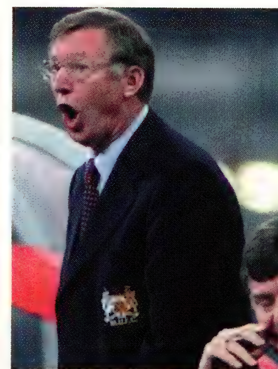
Han har i stort sett vunnit allt man kan vinna inom europeisk klubbfotboll.

Alex Ferguson står bakom Manchester Uniteds dominans på nittiotalet, så det är naturligt att spelproducenterna från Anco har bett honom att sätta sitt namn på den senaste versionen av deras football manager-serie, *Alex Ferguson's Player Manager 2001.*

Från de tidigare versionerna har det blivit en del förbättringar, där de viktigaste är en serie nya spelmöjligheter, ett finputsat menysystem och lättare styrning av de taktiska inställningarna.

Samtidigt har man försökt att göra matchsekvenserna mer realistiska med hjälp av över 120 motion capture-återgivna spelaranimeringar. Dessutom följs nu varenda match av en större statistisk översikt.

Sir Alex ska enligt uppgift landa på PC:n någon gång i april.



SKJUUUT! Alex Ferguson har bidragit med idéer och råd under utvecklingen av spelet.



ÅH, HOPP En riktig cowboy kan ta sig upp på hästen på några sekunder och det är också bra att kunna om du måste lämna stan i en hast.

Sexskjutarens lag

Byt tanks och kanoner från *Commandos* med hästdragna kärror och sexskjutare så har du action/strategi-westernspelet *Desperados* från Infogrames.

Man ikläder sig rollen som den hjältemodige John Cooper och hans tappra män medan de jagar genom vilda västern efter skurken El Diablo.

Spelaren kommer på sin färd att få uppleva både sandstormar, fort, guldgruvor, träsk, salooner och mycket annat.

Det kommer att finnas 35 civila figurer och 25 fiender med varsin personlig prägel i spelet, som dyker upp i början av 2001.



BE EN BÖN Hängningar var en del av vardagen i vilda västern och kommer också att vara det i *Desperados*.

LÄCKER VAMPYRBRUD

Vampyrer är i regel riktigt otäcka blodsugande djävlar som det gäller att ta kål på med en träpåle genom hjärtat så fort som möjligt. Men i det kommande actionspelet, *Necroside: The Dead Must Die* från NovaLogic får man chansen att ikläda sig rollen som en läcker kvinnlig vampyr i det godas tjänst.

Spelet blir utformat som ett förstapersonsskjutaspel i stil med *Quake* och *Unreal*.

I *Necroside* utspelas striderna dock inte i en fantasivärld eller en medeltida borg, utan i vår egen tid medan fienderna är hämtade från de mest blodiga hörnen av skräckvärlden, med varulvar, zombies, demoner och helveteshundar bland de mest förekommande. I övrigt är det fortfarande ont om information om spelets story och gameplay.

Spelet kommer att använda den grafiska motorn från *Delta Force: Landwarrior*, vilket bör garantera en snabb och flytande animering och enorma landskap.

Necroside ska enligt uppgifterna släppas någon gång i början av 2001.

LÄCKERT Vi har bara fått några skisser från *Necroside*, men så här ska hjältinnan se ut.



MÅNADENS Rykte

■ RYKTET:

Deus Ex **är ett av de mest nyskapande datorspelen på länge. Samtidigt är det ett av de bäst säljande spelen i världen - något som naturligtvis gör att det börjar surra rykten om en möjlig fortsättning och när den eventuellt skulle kunna släppas.**



■ VI TROR:

Källor hos producenten av *Deus Ex*, Ion Storm, har antytt att man skulle vara på väg med antingen en riktig fortsättning eller ett tilläggspaket. Något som företaget dock inte officiellt vill bekräfta.

En av de viktigaste personerna under utvecklingen av det ursprungliga spelet var chefsdesignern och författaren Warren Spector. Han ska enligt uppgifter vara igång med manuskriptet till nästa avsnitt om den halvt mekaniska och halvt mänskliga FN-agenten, känd under kodnamnet J. C. Denton, och hans kamp mot orättfärdighet i en dyster framtid.

Warren Spector ska också ha börjat sätta ihop det team som ska utveckla nästa spel. Men projektet verkar vara på ett mycket tidigt stadium så det kommer nog att ta ett bra tag innan spelet kan dyka upp på hyllorna i spelbutikerna.

Så även om det ser ut som om Deus Ex-sagan kommer att fortsätta så är det ännu för tidigt att ha några höga förväntningar.

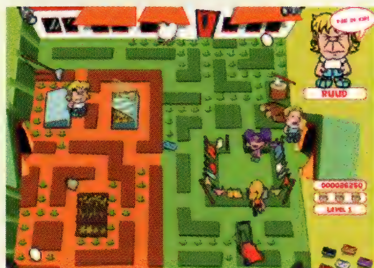
TOTAL ÖVERVAKNING

Det har blivit modernt med dokusåpor där ett gäng människor kämpar mot varandra i jakten på berömmelse och rikedom. *Big Brother* är namnet på det senaste exemplet på den här mediatrenden (går på Kanal 5 i Sverige), som nu också har blivit ett datorspel, utvecklat av det lilla företaget SoftMACHINE.

Precis som på TV handlar det om ett antal människor som bor tillammans och blir övervakade dygnet runt av närgångna TV-kameror.

Man får spela en av deltagarna och ska försöka klara små prövningar som t ex att fånga nedfallande varor av olika slag för att spara på hushållskassan.

Spelet ska i dagarna vara klart i en engelsk version och kan hämtas på SoftMACHINEs hemsida: www.softmachine.nl



SPECIELLT Spelet är gjort i Holland, men släpps också i en engelskspråkig version.



LITEN OCH KOMPAKT Storleksmässigt kan Nintendos nya konsol konkurrera, men innehållsmässigt är det mer osäkert.

Ny Nintendo-konsol

Den är liten, den är hipp och den är Nintendos senaste vapen i kampen om konsolmarknaden.

Gamecube är namnet på den lilla lådan som nyligen offentliggjordes i Tokyo. Dimensionerna är 15 x 11 x 16 centimeter och har en specialproducerad 405 MHz-processor från IBM, en 1,5 GB hårddisk och kan extra-utrustas med ett 56k-modem.

Ännu så länge har inga speltitlar offentliggjorts för den nya konsolen som enligt planerna ska börja säljas under sommaren 2001.

Lara vågar hoppa

Nästa år kommer nästa generation av *Tomb Raider*, med ett helt nytt utseende, nytt gameplay och nya huvudpersoner

Just som det senaste Tomb Raider-spelet, *Chronicles*, börjar bli färdigt (se vår stora förhandsartikel längre fram i tidningen) har producenterna från Core Design offentliggjort att de nästa år börjar en helt ny era med fröken Croft som frontfigur.

Projektet som för tillfället har fått titeln *Tomb Raider: Next Generation* har redan varit under utveckling i nästan två år i djupaste hemlighet. Det kommer att bli ett spel som enligt Core ska bryta med alla tidigare Tomb Raider-spel, både när det gäller grafik och gameplay.

Även om det fortfarande är relativt tunt med detaljerad information om projektet så är det fastställt att det ska bli ett så kallat episoduppbyggt spel där man först ger ut ett spel och sedan löpande följer upp med nya kapitel som mest troligt kommer att kunna köpas online via Internet.

Det kommer inte att handla om en fortsättning på den gamla kända serien, där *Chronicles* därmed blir en absolut sista i sin generation.

I *Next Generation* introduceras en rad nya och ännu inte namngivna figurer som spelarna kan kontrollera, liksom utökade möjligheter till nätverksspel.

De beslut som spelarna fattar när de styr Lara Croft får stor betydelse för hur hon utvecklas både psykiskt och fysiskt. Om hon t ex får springa mycket så blir hon både snabbare och mer uthållig, medan t ex nära dödenupplevelser kan få henne att ändra livsstil. Detta gör man enligt Core för att knyta tätare band mellan spelarna och Lara.

Grafiken kommer att bygga på en helt ny och specialutvecklad grafisk motor, så spelet kommer även till utseendet att helt ändra karaktär.

Stora ord om ett spel som kommer först till julen 2001, då vi får se hur mycket som stämmer.



FARVÄL TILL GAMLA LARA Ta en rejäl titt. Till nästa år byter hon både utseende, personlighet och umgängeskrets.

Imperiet flyttar till Kina

Boken *Three Kingdoms* är en av de populäraste romanerna i Öster. Den bildar nu bakgrund för strategispelet *Three Kingdoms: Fate of the Dragon*.

I spelet, som utvecklas av Eidos, ska man i bästa *Age of Empires*-stil bygga upp ett imperium för att återförena det splittrade Kina. Detta gör man i en rad uppdrag där man slåss mot två andra krigsherrar. Slaget om Kina startar i början av 2001.



LOKALFÄRG Byggnader, vapen och arméenheter är designade så att de ska se ut som i verklighetens Kina 184 år före Kristus.

AMERIKA FÖR LÄNGE SEDAN

Bygg upp det förlovade landet från början

Strategispelet *America* från Data Becker utspelas på den tiden då västern var ung och indianerna var ett jagat folkslag.

Du får delta aktivt i Amerikas födsel, antingen som indian, nybyggare, mexikan eller laglös i över 15 olika 3D-landskap, där du både ska driva boskap och utkämpa stora fältslag.

Jakten på engelsmännen börjar under första halvåret 2001.



SEGER! Armén har bekämpat ännu en av indianstammarna och stulit en bit land till.

■ **COUNTER-STRIKE UTAN MODEM**

Half-Life-tillägget *Counter-strike* har länge tillhört de absolut mest populära på spelcaféerna och på Internet, där den speciella Counter-strike-miljön har växt med 500 procent på ett år. Nu vill Sierra göra det möjligt även för spelare utan Internet, och spelare som bara vill härja på sin egen dator, att prova på de populära banorna. Därför släpper de ett spelpaket som ska utkomma någon gång i vinter och som ska innehålla en rad av de populäraste modsen (hemgjorda banor). Det kommer att bli ett helt fristående spel, som inte kräver det ursprungliga *Half-Life* för att kunna köras.

Månadens

Babe



Natasha

från *Commandos 2*

Natasha är en av de figurer man kan styra i den länge efterlängtade uppföljaren till action/strategisuccén *Commandos*. Hon gjorde ett litet gästspel i tillägget *Beyond The Call Of Duty* och är nu alltså med igen. Enligt uppgift ska hon från slutet av november använda sin kvinnliga list och sina yppiga former till att locka de tyska soldaterna på avvägar och bana väg för sina mer muskulösa kollegor.

Monster

Varulv

från *Diablo 2: Extension Pack*

Det blir många nya fiender att bekämpa när det officiella tillägget till *Diablo II* dyker upp nästa år. Bland annat alltså även mer välkända mördare som den här huggtandsförsedda typen. Lyckligtvis får man samtidigt både nya figurer och en lång rad nya vapen att försvara sig med.



Vapen

Pepparpistol

från *Deus Ex*



Denna lilla behållare är särskilt väl lämpad för att slå ut upprorsmakare i större folkmängder. Den utlöser en peppardimma som på kort håll kan orsaka både blindhet och bölder i ansiktet.



MÅNDAG MORGON Ansiktsanimeringen blir starkt förbättrad. Exempelvis kommer pupillerna att kunna ändra storlek.

MER OVERKLIG ACTION

Unreal 2 börjar så smått att ta form och ser ut att bli något av en teknisk milstolpe



EN TUR I SKOGEN Landskapen i *Unreal 2* blir extremt detaljerade och realistiska. Allt vi saknar är fåglar som kvittar.

Det blir action av en annan värld när *Unreal 2* utkommer, troligtvis någon gång i slutet av nästa år.

Producenterna från Epic har offentliggjort de tekniska detaljerna för den kraftigt förbättrade Unreal-grafikmotorn som ska bilda ryggrad i det kommande action-spelet.

Först och främst blir det möjligt att skapa en hittills aldrig skådad detaljgrad med figurerna i *Unreal 2*, som kommer att bestå av ca 3500 grafiska byggstenar (polygoner). Det är ca tre gånger så många som i de flesta av dagens action-spel.

Därmed blir animeringen så realistisk att man t ex kan göra detaljerad ansiktsanimering, där ögon och mun rör sig fullständigt realistiskt. Även landskapen blir extremt realistiska och omfattande.

Om man vill se ett demo av den nya tekniken kan man downloada en film på 42 MB från Unreals hemsida: www.unrealtournament.com

■ DATORSPEL FÖRDÖMS

Det är inte bara i enskilda städer i USA som man tagit upp kampen mot de "skadliga" datorspelen.

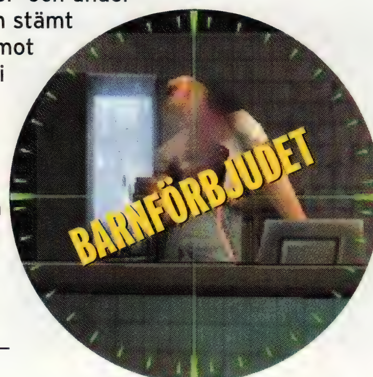
Den amerikanska regeringen vill också vara med. Nyligen ställde den sig bakom en rapport som fördömer försäljning av våldsamma datorspel till barn och ungdomar. En rapport som antyder att spelbranschen med vilje försöker sälja de våldsammaste spelen till de allra yngsta spelarna.

Det lutar inte åt någon lagstiftning på området, men rapporten uppmanar spelbranschen till att bl a censurera sina spel så att bekymrade föräldrar kan stänga av det våldsamma innehållet.

Arkadspel förbjuds

I Indianapolis i USA ska det nu vara förbjudet för minderåriga att inte bara köpa, utan även att spela, arkadspel. Den nya lagen, som betyder att ägare till spelhallar kan straffas om de låter barn komma för nära de farliga maskinerna är underskriven av stadens borgmästare och skulle ha trätt i kraft den 1 september.

Men nu har spel- och underhållningsindustrin stämt staden för brott mot yttrandefriheten i ett försök att bromsa den nya lagen.



FARLIGT! Amerikanska barn måste beskyddas från datorvåld. Skit i att de kan köpa knark och pistoler på gatan.

På Nätet

Vi presenterar här en av månadens mest intressant hemsidor.

www. stardock.com

Har du tröttnat på Windows trista utseende? Här hittar du programmet *WindowBlinds*, som för 20 dollar ger din dator en rejäl ansiktsslyftning.



Snabbare, mindre, billigare

Nya maskiner, nya tillbehör. Häng med i de senaste maskinvaruframstegen.

■ Snacka omkull dina motståndare
Nu blir det enklare att tala med sina allierade och motståndare när man spelar på Nätet.
Med **Sidewinder Game Voice** från Microsoft kan du med en knapptryckning välja om du vill tala med alla deltagare, lagkamrater eller en enskild spelare. Med den medföljande programvaran kan du använda röstkommandon som styrning i spelen. Priset är 449 kr.



■ Pentium 4 är på väg
Till våren dyker nästa generation datorer upp på marknaden. Chiptillverkaren Intel har offentliggjort de första detaljerna om den fjärde versionen av deras populära **Pentiumprocessor.** Den kommer att ha hastigheter på minst 1,4 GHz och dessutom innehålla en del andra förbättringar som ska göra den snabbast på marknaden.



NYA TIDER Pentium 4 sätter nya hastighetsrekord.

Super-spel

Stålmannen lever vidare både på vita duken och på datorspelarnas bildskärmar



HJÄLTEMODIGT MÄRKE Det välkända S:et kommer snart återigen att varsla om dåliga tider för skurkar i hela universum.

Hollywood älskar hjältar och en av de största hjältarna är utan tvivel mannen av stål, Superman himself. Han är nu så smått på väg att bli redo för att åter kämpa för jämlikhet, frihet och den amerikanska livsstilen, både i en ny film och ett kommande datorspel.

Det är spelproducenterna från Infogrames som har köpt licensen till att göra ett spel med den trikåklädde hjälten.

Från början var det tänkt att spelet skulle bygga på den nya stora Stålmannen-filmen, med titeln *Superman Lives*. Men den har efter hand drabbats av en serie förseningar, som bland annat beror på att man har blvit tvungen att ge sig ut och leta efter en ny och ännu inte namngiven skådespelare till huvudrollen (ett hett tips är Russell Crowe, från bl a *Gladiator*).



CHRISTOPHER REEVE Den förste stålmannen, innan han föll av en häst och bröt ryggen. Idag är han förlamad från halsen och nedåt.

I stället satsar Infogrames nu på att bygga sitt spel på den tecknade serien, som återigen blivit populär i USA, sedan Stålmannen för några år sedan återuppstod.

Det är ännu inte säkert vilken typ av spel det ska bli eller när det kommer att släppas, men en bra gissning är att det blir ett action-spel som kommer att släppas tidigast mot slutet av nästa år.

I gengäld kommer spelet med största säkerhet att släppas för en rad olika konsolformat, bland annat PlayStation2, Dreamcast, Gamecube och mest troligt även för PC:n.

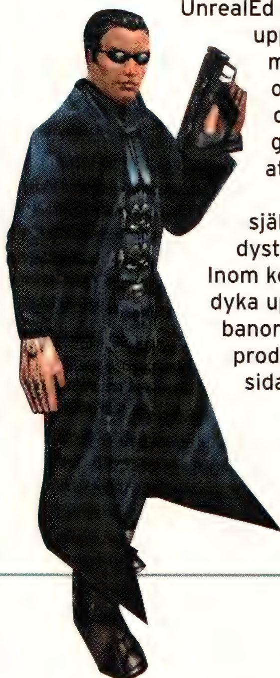
Vi följer självklart utvecklingen här på nyhetssidorna och så fort det kommer mer detaljer om projektet så kan du läsa om det här.

GÖR DET SJÄLV

Bandesigner släpps för *Deus Ex*

Det populära och nyskapande rollspelet *Deus Ex* följs nu av en rad av de verktyg som använts för att skapa spelet. Det handlar om modifierade versioner av programmen UnrealEd och ConEdit, som totalt tar upp 43 MB och som gör det möjligt att skapa nya banor och justera kameravinklar och den artificiella intelligensen i spelet och delvis att skapa ny dialog.

På det viset kan spelarna själva sätta sin prägel på den dystra framtidsmiljön i *Deus Ex*. Inom kort kommer det därför att dyka upp ett antal hemgjorda banor på Internet. Läs mer på producenten Ion Storms hemsida: www.ionstorm.com



TUFFING J. C. Denton är hälften människa, hälften robot och 100 procent hård.

■ GÖR DITT EGET VANSINNE
Förutom *Deus Ex* ser det ut som om intresserade spelare inom kort också får möjlighet att göra egna banor till det actionfyllda rollspelet *Sanity*. Producenterna från Monolith har lovat att släppa en bandesigner till spelet om försäljningen går bra, och det ser lovande ut för tillfället.

■ MASSOR AV GRATIS ALIENS
Fans av action-spelet *Aliens vs. Predator* kan nu helt gratis downloada några extra banor till spelet. Det handlar om den klaustrofobiska *Bane*-banan och den keltiskt inspirerade *Ethereal*-banan, som båda har designats av folket bakom det ursprungliga spelet. Kolla www.avpnews.com



BOMBKRATER Landskapen i *Hidden And Dangerous 2* är präglade av krigets härjanden.

Dolt hot

Kampen mot nazisterna går vidare i en uppföljare

Det lagbaserade action-spelet *Hidden And Dangerous* blev en av förra årets stora spelsuccéer.

Snart kan spelarna fortsätta kampen mot tyskarna i spetsen för ett antal specialtränade commandosoldater i *Hidden And Dangerous 2*, som kommer under våren 2001.

Talonsoft upplyser om att spelet kommer att få en helt ny grafisk motor, förbättrat gränssnitt, flera taktiska valmöjligheter och använda motion capture-animering.


STORLEKEN HAR INGEN BETYDELSE Dvärgen är liten, men naggande god - och tungt beväpnad.


PROBLEM I FJÄRRAN Man rör sig i både enorma borgar och stora öppna landskap.

BLODET FLYTER

Svärdsvingandet når nya våldsamma höjder i *Severance*

Medeltida action, dreglande monster och avhuggna kroppsdelar i rikliga mängder blir några av huvudingredienserna när *Severance: Blade of Darkness* från spanska Rebel Act släpps i butikerna i januari.

I spelet kan man välja mellan fyra olika figurer (amazonen, barbaren, dvärgen eller riddaren). Spelaren kan sedan använda sina unika vapen, förmågor och rörelser till att skoningslöst slakta den onda trollkarlen Dal Guraks talrika horder av obehagliga varelser innan de hittar fram till det magiska svärdet som ger dem det totala världsherraväldet.

Grafiken ska bli så detaljerad att den kommer att få *Soldier of Fortune* att likna en samling barnteckningar. Kroppsdelar kan till exempel huggas av en efter en och sedan plockas upp för att användas som tillhygge mot den redan illa skadade motståndaren.


OJ DÅ, HOPPSAN ... I situationer som denna kan det vara bättre att fly än illa fäkta.

Detta underbyggs av en mycket detaljerad animering, sista skriket inom ljuseffekter och möjligheten att använda så gott sam alla objekt som vapen i kampen mot det onda.

Att det inte handlar om något barnspel bekräftas av att Rebel Act har haft svårt att hitta någon som vågar ge ut *Severance*, tills Codemasters slutligen ställde upp. Spelet var helt enkelt för våldsamt!


NU SKA DU FÅ STRYK! Hacka av honom armen och slå den i huvdet på honom tills han ber om nåd.

TYSKARNA anfaller igen!

Nya detaljer har släppts om återupplivad action-klassiker

När *Return To Castle Wolfenstein* utkommer till våren 2001 är det nio år sedan det ursprungliga Wolfenstein-spelet var ett av de mest populära action/skjutaspelen.

Nu har producenterna från Grey Matter lyft på skynket för bakgrundshistorien till det nya spelet. Man styr återigen kommandosoldaten Balzkowicz, som ska förhindra att Hitlers högra hand Himmler skapar en superarmé av levande döda, som man ofta kommer i kontakt med. Det visar sig snabbt att de tvivelaktiga experimenten bara är en del av en större komplott som inbegriper en mystisk kult, en alternativ dimension och den slutliga uppgörelsen med den ultimata supersoldaten. God jakt!


BRETT LEENDE Förutom de vanliga nazisterna får man också möta några av Himmlers genetiska experiment.


STRIDSKLAR Fienderna blir ytterst detaljerade, från deras uniformsemblem till den begynnande skäggstubben.

■ EA SATSAR STORT ONLINE
Världens största spelutgivare, Electronic Arts, satsar hårt på multiplayer-spel via Nätet med öppningen av den nya spelportalen *EA.com* nästa år. Här ska man ge plats för en rad vitt skilda spel med allt från traditionella kortspel för nybörjare till stora rollspel för härdade nätverksspelare. Ett av de första projekten blir den enorma multiplayer-thrillern *Majestic*, som väntas blir klar under 2001 - troligen strax efter lanseringen av *EA.com*

■ REDO FÖR ROMAR-RACE
Det blir en körupplevelse av det mer otraditionella slaget när spelet *Circus Maximus* från Hasbro släpps i butikerna under 2002. Här kan man tävla både i single player och multiplayer bakom tömmarna i en av romartidens tuffa hästdragna vagnar i ett våldsamt race helt utan regler.

■ FUTURAMA SOM SPEL
Den tecknade serien *Futurama* (som går på TV4) är mycket populär i USA och görs av folket bakom *The Simpsons*. Den handlar om en kille som blir fångad i framtiden. Nu har svenska spelutvecklarna UDS förvärvat rättigheterna till att utveckla Futurama-spel de kommande tre år. Historien förtäljer ännu inte exakt vilken typ av spel det ska bli fråga om.

SÖT LITEN
HJÄLTE

Herdy Gerdy blir en blandning av alla kända spelgenrer i en värld som är värdig en Disney-film

Herdy är en liten tonårig fåraherde som en morgon vaknar och upptäcker att hans far fallit i en dödsliknande och till synes evig sömn. Herdy måste nu ut på en farofylld resa genom skog, byar och grottor för att häva förbannelsen och rädda sin far.

Det är bakgrundshistorien i spelet *Herdy Gerdy*, som släpps under våren 2001, och som görs av Core Design som också står bakom Tomb Raider-serien.

Herdy Gerdy blir dock en helt annan typ av spel, en blandning av action, adventure, plattform, strategi och rollspel, som är förlagt till en färggrann och levande värld i bästa Disney-stil. Till arbetet med att designa figurer och landskap har man fått hjälp av tecknare från både Disney och Warner Bros, vilket borde göra *Herdy Gerdy* till ett av de mest grafiskt imponerande spelen hittills. Dessutom har det en helt nydesignad grafisk motor.

Man kommer att kunna kommunicera med alla de figurer som man möter i spelet, ända från minsta sparv till de största trollen, vilket man också får god användning för efter hand som historien gradvis utvecklas och Herdy förstår hur stor betydelse hans resa egentligen har för hans liv och den värld som han lever i.



INTE SÅ OSKYLDIG LÄNGRE I början är Herdy ovetande om de hotande farorna, men det går snart över.

Hot & Not

100° KOKHETT

Rallykungen är tillbaka på PC:n
Det har tagit sin tid, men nu har spelproducenterna från Codemasters äntligen offentliggjort att rallyspelet *Colin McRae 2.0* utkommer till PC:n. Se artikel längre fram i tidningen.

Mer realistisk action på väg
Företaget Red Storm Entertainment, som bland annat har stått bakom Rogue Spear-spelen har köpts upp av Ubi Soft. Därmed bör det kunna bli mer pengar till fler realistiska action-upplevelser

SOMMARVÄRME

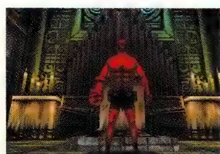
Nytt liv vid horisonten
Det stora privatfinansierade rollspelsprojektet *Horizons* har haft ont om pengar. En En privat donation betyder dock att arbetet nu kan fortsätta. Häng med på: www.artifact-entertainment.com

VINTERKYLA

Försenad rymdtur
Star Trek-spelet *Deep Space Nine: Dominion Wars* skjuts upp från november till det första kvartalet 2001. Det är inte första gången och många trekkies börjar bli nervösa för spelets framtid. Vi kan bara vänta och se vad som händer.

Ferrari-spel i malpåsen
Dåliga nyheter för bilspelsfans. Det blir inte fler Ferrari-spel för tillfället. Acclaim hade annars köpt licensen till att göra en hel serie racing-spel med de potenta bilarna, men de planerna har nu skrinlagts på grund av pengabrist.

DJUPFRYST -10°



HÅRTSLÅENDE Hellboys högerhand är gjord av metall och används för att mosa fienderna.

Tecknade mord

Ännu en kultserie får nu sitt eget datorspel

Han är stor, röd och kommer från en annan dimension. Hellboy är namnet på kultseriehjälten som till jul dyker upp i ett nytt skräckbetonat 3D-actionspel från Cryo Interactive.

Hellboy är en demon, men sågar av sina horn för att visa att han nu arbetar I det godas tjänst. 1962 sänds han till dåvarande Tjeckoslovakien för att hindra en galnings plan på att öppna en portal till helvetet. Slaget om mänsklighetens framtid kan börja.

HÖNSAKTIGT FENOMEN

Spelet *Moorhuhn 2* är ett fenomen i Tyskland, där ca sex miljoner spelare har downloadat det från Internet. Det handlar helt enkelt om att skjuta så många höns som möjligt på halvannan minut och är så beroendeframkallande att det har förbjudits på flera tyska arbetsplatser.

Spelet kan hämtas gratis på: **www.moorhuhn.de** och om du blir riktig biten kan du besöka den danska hemsidan **www.mosbechlarsen.com** där de säljer allehanda Moorhuhn-produkter som brädspel och väckarklockor.



SKOTT KOMMER Ju längre bort fjäderfät är, desto fler poäng får du.



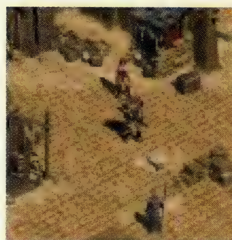
KLARA PAPPER Även en höna måste ha arbetstillstånd i Tyskland.

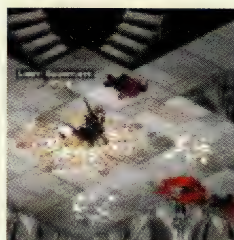
incite TOP 10

De 10 mest sålda PC-spelen den senaste månaden, baserat på försäljningsrapporter från återförsäljare i hela Sverige.

1 (–1)
Diablo 2
• Blizzard Entertainment • Rollspel

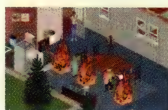
I Sverige sitter rollspelet *Diablo 2*: säkert på sin tron. Spelet säljs i en strid ström och i många hem sitter spelare och hackar på allsköns monster, håvar in mängder med guld och plockar på sig både magiska vapen, rustningar och andra prylar. Visst kunde spelet ha haft lite mer rollspelskänsla, men så fantastiskt bra som *Diablo 2* är så kan det nog hänga kvar på topplistan länge än!





2 (– 2)
The Sims
• EA • Rollspel/strategi

The Sims är en simulering av verkligheten. Kan det bli mycket enklare än så här och ändå vara så bra?



3 (Ny)
Deus Ex
• Ion Storm • Action/adventure

En ovanlig blandning av olika spelgenrer med en mycket imponerande grafik och ett bra ljud.



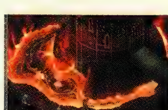
4 (▼3)
Grand Prix 3
• Microprose • Racingspel

Det bästa F1-spelet just nu. Superrealismen och de rimliga maskinkraven gör det till en vinnare.



5 (▼4)
Icewind Dale
• Infogrames • Adventure/rollspel

Ännu ett strålande rollspel som klarar sig imponerande bra i konkurrensen med Diablo 2.



6 (▲7)
Half-Life: Generations
• Sierra • Action

Prisvärt paket med hela trilogin: Half-Life, Team Fortress Classic och Half-Life: Opposing Force.



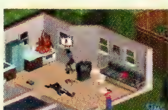
7 (▼5)
Shogun: Total War
• EA • Strategi

Storslagen strategi i storslagna miljöer. De största, snyggaste och mest kaotiska slag du sett!



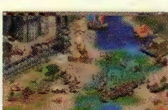
8 (Ny)
The Sims: Livin' it up
• EA • Simulator

Det finns inget som kan slå den grå vardagen - åtminstone inte i det här tilläggspaketet till The Sims.



9 (Ny)
A of E 2: The Conquerors
• Microsoft • Strategi

Officiellt tillägg till det populära strategispelet. Tre nya kampanjer och fem nya civilisationer.



10 (Ny)
Sydney 2000
• Eidos • Sport

En officiell OS-licens har definitivt inte skadat försäljningen av det här spelet. Heja Sverige!



Kommer snart

FIFA 2001	Sport	3/11
Escape From Monkey Island	Adventure	17/11
Gift	Plattform	24/11
Alice	Plattform/action	24/11
Hitman	Action	24/11
Simon The Sorcerer 3D	Adventure	24/11
Pro Rally 2001	Racingspel	30/11
Blair Witch Vol. 3	Action	1/12
F1 World Grand Prix	Racingspel	4/1
Evil Twin	Plattform	15/2
Black & White	Strategi	15/2
Clive Barkers Undying	Action	16/2
V.I.P.	Action	5/4
The World Is Not Enough	Action	6/4

Alla datum anges med reservation för ändringar.

FÖRKLARING



KÄLLA

Den svenska topplistan kommer från Manual (www.manual.nu) och baseras på försäljning i hela Sverige.



TOP 10 runtom i världen

Här kan du följa utvecklingen i resten av världen. Vi har valt att titta på de 10 mest sålda spelen på tre av världens största spelmarknader, USA, England och Tyskland. Storspelet *Diablo II* som verkade sitta så säkert på tronen börjar dala på topplistorna. Den klarast lysande stjärnan i Europa blir nu *Grand prix 3*.

TOP 10 USA

1	–1	Diablo 2
2	–2	The Sims
3	▲4	Rollercoaster Tycoon
4	▼3	Who Wants To Be A Millionaire 2?
5	▲8	Sim City Unlimited 3000
6	▼5	Starcraft
7	Ny	Who Wants To Be A Millionaire?
8	Ny	Unreal Tournament
9	▼7	Rollercoaster Tycoon: Corkscrew
10	Ny	Deus Ex

Diablo 2 sitter tungt på listans förstaplats och en gammal goding som *Unreal Tournament* gör comeback.

TOP 10 England

1	Ny	Deus Ex
2	▲3	The Sims
3	Ny	Grand Prix 3
4	▲6	Champ. Manager 99/00
5	▼2	Diablo 2
6	▼5	Shogun: Total War
7	▲8	Rollercoaster Tycoon
8	▼4	Earth 2150
9	–9	Age Of Empires 2
10	▼1	Icewind Dale

Det händer saker i toppen på Englands försäljningslista. *Deus Ex* går upp i toppen, medan *Icewind Dale* störtdyker.

TOP 10 Tyskland

1	Ny	Grand Prix 3
2	▼1	Diablo 2
3	Ny	Deus Ex
4	▼2	Die Originale Moorhuhnjagd
5	▼3	The Sims
6	▼4	Die Rache der Sumpfhüner
7	Ny	Icewind Dale
8	▼5	Vampire: The Masquerade
9	▼7	Age Of Empires 2
10	▼9	C&C: Firestorm

I Tyskland gillar de tydligen racingspel. Men även här klarar sig *Deus Ex* bra i den hårda konkurrensen från *GP3* och *Diablo 2*.

PC Games

Vi vill att du är helt nöjd



"Vi vill att du skall vara helt nöjd med din prenumeration.
Om någonting skulle krångla, vill vi att du genast talar om det för oss, så att vi kan rätta till det.
På denna sida kan du se hur du kommer i kontakt med oss."

J
utgivare

Kundtjänst on-line: www.kundtjanst.nu

Här kan du enkelt och bekvämt själv ordna det mesta som gäller din prenumeration, t ex:

- Se status på din prenumeration
- Se saldot för din prenumeration
- Ändra adress
- Ändra betalningsperiod
- Få svar på de frågor som oftast ställs till kundtjänst
- Skicka e-mail till kundtjänst

Telefon till kundtjänst: 08-555 454 48

Måndag-torsdag 0900-1600 och fredag 0900-1530.

Brev till kundtjänst:

Incite PC Games, c/o Bonniers kundtjänst, 205 50 Malmö, fax: 08-555 454 50
Kom ihåg att alltid ange prenumerationsnumret.

Svar på de frågor som oftast ställs till kundtjänst

Var hittar jag mitt prenumerationsnummer?

Du hittar prenumerationsnumret framtill på inbetalningskortet ovanför din adress.

Varför har jag fått ett inbetalingskort med förfallodag redan inom ett par dagar?

Ibland kan du få din leverans senare än planerat. Det är därför förfallodatumet verkar felaktigt.

Varför står det fel belopp på inbetalningskortet?

Om du betalar efter sista betalningsdagen, hinner vi inte registrera betalningen, innan vi skickar ut kommande månads inbetalningskort. Beloppet finns därför med på inbetalningskortet igen, trots att du har betalt. Betala ändå, för saldot regleras på nästa inbetalningskort.

Jag har tecknat mig för en ny prenumeration, men jag har inte fått någon leverans. Varför?

Efter teckning av prenumeration kan det ta upp till en månad, innan du får din första leverans.

Jag har fått en tidning som är skadad. Vad gör jag?

Kontakta kundtjänst, som hjälper dig.

Jag har sagt upp min prenumeration men har fått ytterligare en tidning.

Din uppsägning måste vara oss tillhanda senast sista betalningsdagen. Om inte, så får du automatiskt nästa nummer med ett nytt inbetalningskort. Har du betalat prenumerationen i förväg, får du efter uppsägningen de nummer av tidningen som du redan har betalat för.

När får jag mitt introduktionserbjudande?

När vi har fått din betalning för erbjudandet, levererar vi detta inom 3-5 veckor.

Hur säger jag upp min prenumeration?

Du kan antingen utnyttja vår on-lineservice, skriva eller ringa till oss. Kom ihåg att uppsägningen måste vara oss tillhanda senast sista inbetalningsdagen (se datum på ditt inbetalningskort).

■ Producent: **Core Design** ■ Utgivare: **Vision Park** ■ Utkommer: **November 2000**

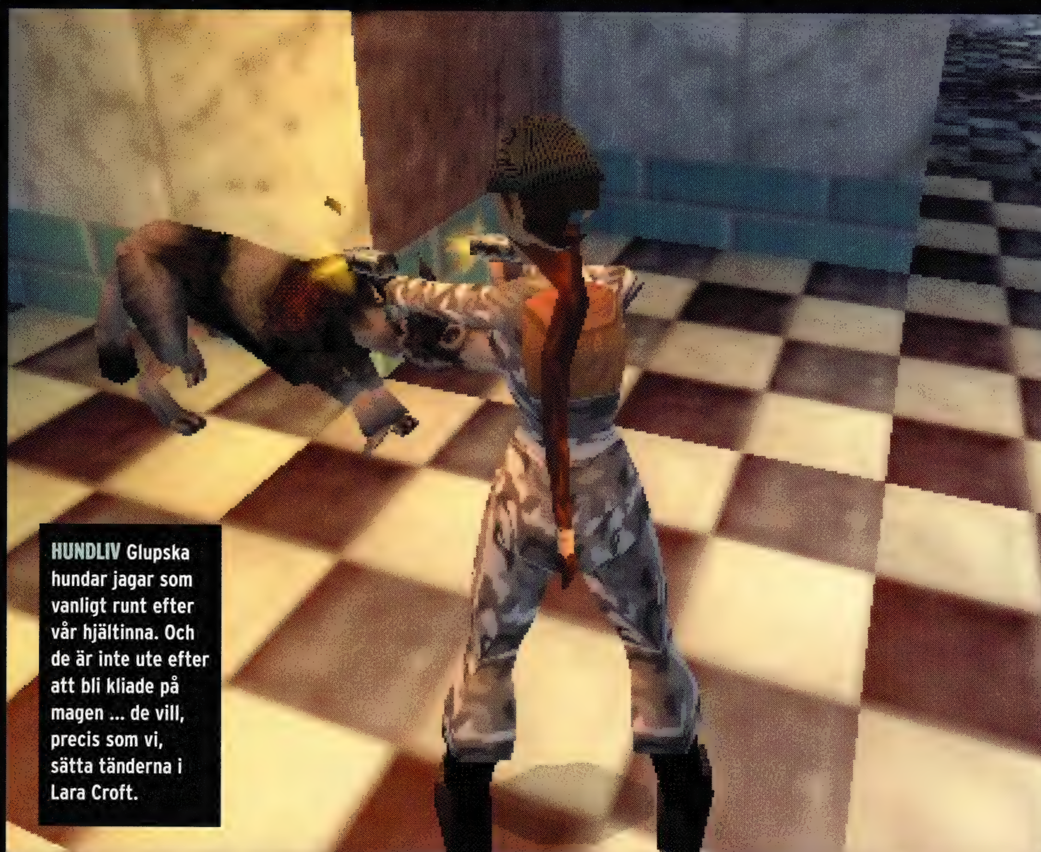
DÖDEN KLÄR HENNE

GENRE Action/adventure

Lara Croft är död – må hon vila i frid. Men vi ljuger. för tack vare en flashback, historieberättarens mest använda räddningslina, är allas vår storbystade **TOMB RAIDER** tillbaka för att fungera som turistguide i ännu en omgång action/adventure. Men börjar spelet tappa sin fräschör, trots att Lara ser mer fortplantningsduglig ut än någonsin?

Kalla, tunga regndroppar faller från en isgrå himmel, som gråt från gudarna. Svartklädda varelser med dystra ansikten släpar sig långsamt förbi gjutjärnsgallret utanför Croft Manor. Ingen talar, för detta är inte en tid för pladder, det är en tid för sorg. Den dunkla processionen släpar sig fram till en polerad sten som markerar slutet på deras vän och kollega, Lara Croft. Hon har en längre tid varit försvunnen och antas nu vara död.

Så börjar *Tomb Raider 5* - eller *Tomb Raider Chronicles (TRC)*, om man ska vara noggrann. Som fans av den enormt populära serien redan vet, råkade Lara Croft ut för en olycka i slutet av sitt fjärde äventyr, då en egyptisk pyramid föll samman över henne. För vanliga dödliga skulle en olycka av den kalibern betyda att man fick en harpa och ett par vingar. Men Lara Croft är inte någon vanlig dödlig. Hon är en fantasikvinna med attribut som väckt urgamla instinkter hos miljontals pubertala spelare världen över. Hon kan inte dödas, särskilt inte för att hon är en sådan enormt



HUNDLIV Glupska hundar jagar som vanligt runt efter vår hjältinna. Och de är inte ute efter att bli kliade på magen ... de vill, precis som vi, sätta tänderna i Lara Croft.



SE UPP – ELLER NED ...! I det gamla Rom ska man vara på sin vakt när golvet helt plötsligt försvinner ...



KLÄDD FÖR SNÖVÄDER Den här frusna trädgården ger Lara en bra ursäkt för att visa sin vinterkollektion.



SPÖK-ÖN Den unga Laras resa till Spooky Island ger en bra bild av hur ön har fått sitt namn ...



LARA STOD FÖRST i kön den dagen som Gud delade ut arvsanlag. Hon är evigt ung, hennes bröst kommer aldrig att bli hängiga och hon tjänar tillräckligt mycket pengar för att göra Donald Trump impotent.

FYRA ÄVENTYR OCH EN DÖDSRUNA

Efter begravningen av Lara berättar de sörjande historier om hennes hjältemodiga liv. På det sättet utspelas fyra miniäventyr ...

I ROMARNAS STAD

Klädsel: Klassisk - stram top och hot pants.
Co-stars: Larson och Pierre (fra *TR1*).
Förvänta dig: Träning för nybörjare, ett traditionellt *Tomb Raider*-äventyr.
Glöm detta: Ett rendez-vous med påven.



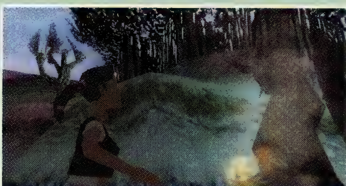
UBÅT

Klädsel: Arktiskt camouflage.
Co-stars: Jean Yves, en fransk arkeolog.
Förvänta dig: *X-Files*-liknande stämning, massor av action, förfrusna tår.
Glöm detta: En klädsam solbränna.



SPOOKY ISLAND

Klädsel: En ung Laras "friluftskläder".
Co-stars: Fader Dunstan och Winston.
Förvänta dig: Massor av finurliga puzzles och rolig trolldom ...
Glöm detta: Hinkvis med ginger ale.

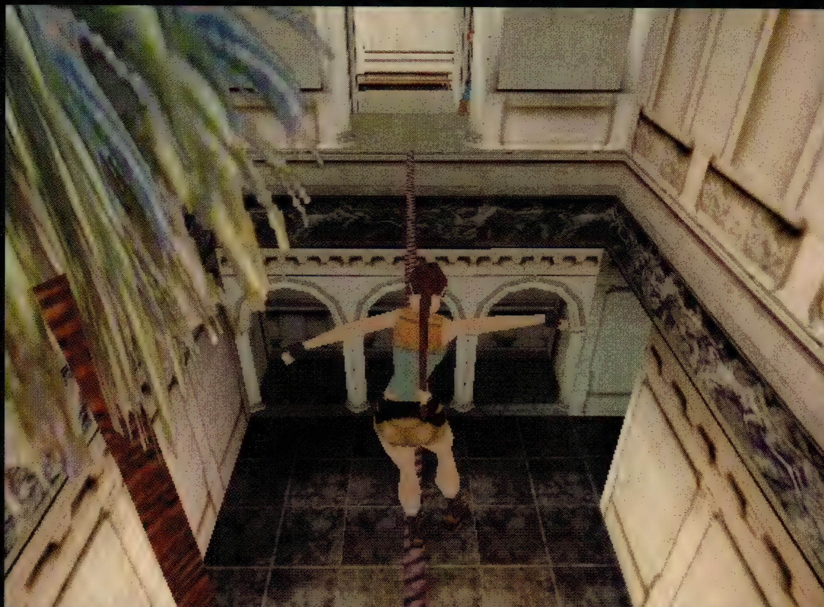


TOWER BLOCK

Klädsel: Kroppsnära bodysuit och headset.
Co-stars: Zip, som guidar Lara via radio.
Förvänta dig: Massor av smygande i stil med Catherine Zeta Jones-filmen *Entrapment*.
Glöm detta: Gästspel av Sean Connery.



Det är en fin twist från spelets utvecklare på Core Design, att man inte bara har skapat fyra grafiskt självständiga miljöer, utan också fyra olika typer av gameplay.



TUNGAN RÄTT I MUN Och nu, mina damer och herrar, ska den vackra Lara gå på slak lina. Någon frivillig som vill ta emot henne om hon faller?



framgångsrik intäktskälla för sina skapare.

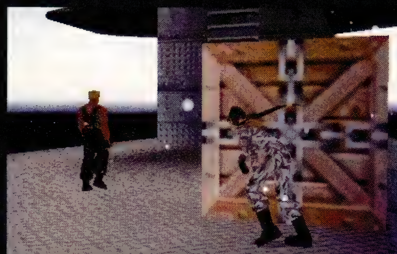
Lyckligtvis försöker utvecklarna inte att "glömma" Laras död i det sista spelet i serien. I stället är det nya spelet uppbyggt som fyra "miniäventyr" som alla är baserade på de historier om klassiska Lara-äventyr som gästerna på hennes begravning berättar. När en gäst börjar att berätta så "flyter" bilden ut som i en klassisk flashback-scen i en film och spelaren får ta över kontrollen. Det är en bra twist från spelets utvecklare på Core Design, att man inte bara har skapat fyra grafiskt självständiga miljöer, utan också fyra helt olika typer av gameplay. Ett äventyr fokuserar på pistoler och nonstop-action, ett annat är mer smygande, medan ett tredje är baserat på lösning av gåtor och undvikande av fällor.

Gammalt vin på nya flaskor Även om skärmbilder från det ännu ofärdiga spelet ger en deja vu-känsla så lovar man på Core Design att detta är mer än bara några extra banor. Här finns t ex en helt ny grafisk motor.

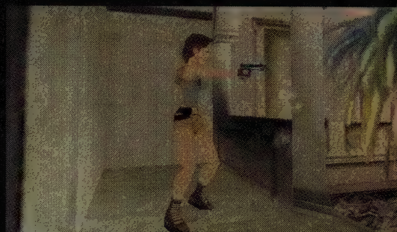
Som bevis på att Lara har fått nytt fräscht blod har hon också fått en handfull nya förmågor. Klyftor, som tidigare var omöjliga för Lara att komma över, kan nu forceras med lite lindansande - Lara dinglar nervöst över avgrunden med bara en liten repbit som skillnad mellan liv och död och spelaren trycker febrilt till vänster eller till höger för att ge Lara balans.

Och i ett erkännande av tidens ton har man samtidigt låtit sig inspireras av spel som *Thief 2* och *Metal Gear Solid* (som snart släpps för PC via Microsoft), vilket gjort att Lara nu kan smyga sig upp bakom en fiende och eliminera honom med kloroform eller en rejäl smäll i bakhuvudet.

Det finns fler finputsningar - ett "sökläge" som gör att Lara kan hitta dolda objekt, en kraftigt förbättrad artificiell intelligens hos fienderna, en smidigare inventarielista där objekt kan kombineras på flera olika sätt och så vidare - men den största



UNDER YTAN Laras tredje miniäventyr är ett action-mättat ubåtsdrama.



KOM IGEN! *TRC*:s förbättrade grafiska motor ger större och mer detaljerade br ... miljöer.



X-TREMT Det äventyr som utspelas i tunnelbanan har en tydlig *X-Files*-stämning.



VARGHONAN I ROM Det verkar som om den lokala djurparken har problem med sina lås, för här springer en varg runt i Rom ...

nyheten för PC-spelarna är den nya level-editorn, som gör att alla John Romero-wannabes nu kan skapa sina egna banor och fylla dem med allehanda skatter och elaka "bad guys." De här hemgjorda banorna kan man sedan byta med vänner eller lägga upp på Internet.

Level-editorn kommer att innehålla en lättförståelig tutorial som kan lära även de mest otekniska *Tomb Raider*-fansen hur man ska designa en bra bana. Och dessutom finns uppbackning från en hemsida som ofta uppdateras, där man kan hitta goda råd och problemlösande tips samt downloada nya fiendemodeller och beklädnader. Finfint!

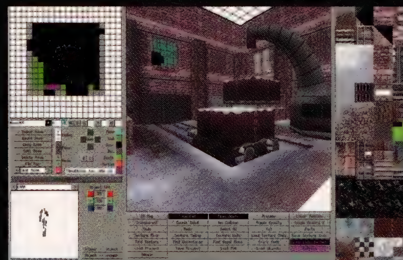
Men trots alla dessa välkomna förbättringar och den efterlängtade level-editorn så sitter man ändå där med en känsla av att ha sett allt förut. Åtminstone om man ska döma av de skärmbilder som vi hittills har fått se. Om man på Core Design har övervägt att göra något radikalt och nyskapande med *Tomb Raiders* universum – kanske till och med ett byte till ett förstapersons-perspektiv i en 3D-shooter? Lite överraskande är svaret på den här frågan faktiskt ja, men på grund av tidsbrist och tekniska problem fick de överge idén. Mer viktigt var det kanske för utvecklarna att *Tomb Raider* alltid har varit ett tredjepersons-spel och att en del av spelets attraktionskraft ligger i att man alltid kan se Laras former på skärmen.

På Core Design lovar man att det ska bli stora förändringar i *Tomb Raiders* universum redan till nästa år.

På Core Design är man förståeligt nog tveksamma till att ändra på ett recept som har dragit in så mycket pengar, vilket dock inte betyder att vi för alltid måste leva med spelets fel och brister. På Core Design lovar man att det kommer stora förändringar i *Tomb Raiders* universum redan till nästa år.

Det verkar självklart att *TRC* blir en bra tillbakablick på Laras liv och karriär som äventyrare, men är hon då *verkligen* död? Utvecklarna vill inte kommentera denna fråga, men med en storstilad Hollywoodfilm i kulisserna till nästa sommar ... vad tror du själv? Allt som man på Core Design vill avslöja är att detta blir det sista av de traditionella Laraspelen.

Kan vi då förvänta oss att Lara återuppstår från de döda och blir stjärna i en egen *Resident Evil*-liknande splatterfest? Eller blir hon Nintendo-söt och ger sig ut i ett gokart-lopp eller *Mario Bros*-liknande plattformsidioti? Knappast. Så för tillfället kan vi bara konstatera att Lara är död. Länge leve ... Lara!



GÖR DET SJÄLV Den länge efterlängtade level-editorn blir nu tillgänglig för Lara-fans.



LAGERKONTROLL En förbättrad inventarielista gör att du nu kan kombinera flera objekt.



MÅL I SIKTE Precis som i tidigare *Tomb Raider*-spel "låser" Laras sikte automatiskt på det närmaste målet, så att man får mer tid till att navigera runt på banorna.

■ Producent: **Shiny Entertainment** ■ Utgivare: **Vision Park** ■ Utkommer: **Oktober 2000**

Ett offer till gudarnas ära

GENRE Strategi

I KORTHET

Så det är alltså ett spel från Shiny - so what? Det vilt haussade *Messiah* var ju inte världens bästa spel ...

Messiah var kanske lite för linjärt för att få ett toppbetyg, men det betyder ju inte att Sacrifice är det. Det här kan bli ett revolutionerande "gudaspel" och så är det ju så otroligt snyggt.

Så det ser bra ut? Med juleljus och klockor?

Klockor större än de i Lunds domkyrka – det är ett spel med en unik strategisk stämning, så bara knip käft!

OK, jag kniper.

När Elton John för många år sedan brukade sjunga om **Sacrifice** så hade han ingen aning om vad det var. Men äkta **Sacrifice** kommer snart till din PC ... med blod, altare, offerknivar och allt.

Offerlammet är ett begrepp, som trots sin doft av bibliska tider, lever i högönsklig välmåga även i det nya årtusendet. Det är en institution såväl som en djurras, som står utanför evolutionens diktat. Oavsett om lammet är en minister som får avgå efter en politisk blunder eller en fotbollsspelare som sätts på bänken efter ett nederlag, så handlar det om offer, som alla har som mål att blidka gudarnas och (vad viktigare är) människornas vrede.

Att få vara en del av Guds armé i Shiny Entertainments kommande mästerverk, det otroligt snygga *Sacrifice*, är en av dessa utsatta ställningar. Ja, du får visserligen vara med och kämpa för heder och ära på slagfältet, men vid ett nederlag och vanära så behövs ett offerlamm ... därav spelets namn.

Ja, du får lov att kämpa för heder och ära på slagfältet, men vid ett nederlag och vanära så behövs ett offerlamm ...

Sacrifice handlar om att erövra territorium. Du spelar rollen som wizard med en armé av mäktiga varelser till ditt förfogande. Viktigare är dock att du tjänar en gud som ger dig styrka och spells, som också kan användas för att påverka stridernas resultat.

Fiendens wizards är naturligtvis dina fiender och för att bekämpa dem ska du förstöra deras guds altare. För att göra detta måste du offra en av dina egna undersåtar på altaret så att det kan helgas i din egen guds namn. Du har självklart också ett eget altare som kan återuppliva dig om du dödas på slagfältet - och fienden är naturligtvis ute efter att förstöra det.

Sacrifice är ett mycket taktiskt spel. Du ska inte bara oroa dig för att försvara och anfalla altare, du ska också försöka att kontrollera alla mana-källor (fountains) som finns i landskapet. Du behöver mana för att kasta de spells som din gud har givit dig och mana-förrådet kan fyllas på vid fountains. Striderna utspelas omkring dessa taktiska nyckelpunkter.



EN ARMÉ UNDER UTVECKLING Efter hand som spelet utvecklas får du större och mer kraftfulla varelser till ditt förfogande.



VANSKAPTA HELGEDOMAR Klumpen med ballonghuvudet är en av *Sacrifices* bizarra gudar. Nu går du bara förbi och retar honom genom att ropa namnet på den gud som du själv tillber. En sådan uppblåst typ förtjänar drivas med.



GRAFIK FRÅN EN ANNAN PLANET OK, grafikfantast – du vill ha utflippade specialeffekter? Vad sägs om det här: vi har släppt loss en beskyddande regnbågs-spell medan våra trupper bombarderas med railgun-liknande skott. Och färgerna går amok när man tillber gudarna!

Det finns fem unika gudar i *Sacrifice* och en av spelets största styrkor verkar ligga i skillnaden på gudarna och deras arméer.

Mana används också för att skapa nya trupper till din armé – och här kommer en otroligt viktig faktor in i bilden. Du har bara ett visst antal själar som kan ta dessa nya varelser i besittning, men du kan skaffa fler på slagfältet. Ännu bättre är det att dödade fientliga enheter efterlämnar en själ som kan renas på ditt altare och användas för att skapa en ny enhet till din armé. Det är en ganska enkel mekanism, som dock kommer att locka spelarna till en aggressiv spelstil. OCH MÅ GUD FRÄLSA DIN SYNDIGA SJÄL!

Som du kanske har räknat ut vid det här laget kan de starkaste varelserna först manas fram när din gud som belöning för en bra insats ger dig bättre spells. För din wizard har på ett rollspelsliknande sätt ett system med erfarenhetspoäng och detsamma gäller dina hantlangare. Det är oundvikligt att både du och din armé kämpar mycket bättre, ju mer erfarenhet ni får.

Varje varelse har speciella förmågor som de kan använda och även du själv har speciella spells, vars funktion beror på vilken gud du fått dem av. En tillbedjare av Charnel, de döda själarnas gud, kan manipulera själar och återuppliva döda, medan en av Persephones undersåtar kan räkna med moder naturs hjälp, om man behöver ett regn av giftiga frön! Det finns fem unika gudar och en av *Sacrifice*s största styrkor verkar ligga i just skillnaderna mellan gudarna och deras arméer. Det kommer att vara stor skillnad på hur spelet fortlöper beroende på vilken gud du väljer.



VIKTIG MANA Det är viktigt att beskydda manakällorna och därför kan varelser länkas till dem och tilldelas vaktuppgifter.

Grafiken kräver också en del uppmärksamhet. Den ser ut att bli mer inbjudande än ett stort glas kall öl efter en riktigt het bastu. Man kan zooma in och ut i full 3D. Från landskapen i det gröna och frodiga Elysium, som badas i ett gudomligt ljus, till de underliga och *vid*underliga varelserna som befolkar landskapet, är detta spel verkligen en sann fröjd för ögat.

Gränssnittet verkar också vara väl genomtänkt med en del bra nytänkanden i styrningen av enheterna. Om man dubbelklickar på en enhet så aktiveras alla enheter av samma typ som finns i närheten. Det kommer därför att gå blixtsnabbt att ställa upp ett försvar omkring ett objekt.

På multiplayer-sidan kan vi upplysa om att online-klaner till de olika gudarnas ära, redan innan spelet har släppts, håller på att ta form på Internet – klanstrider har potential till att bli supercoola. En särskilt intressant aspekt av spelets multiplayer är att spelare som sitter i sin bas och feglirar alltid kommer att förlora – för om man inte ger sig in i striderna kan man inte skörda de fallna själarna och utöka sina styrkor. Vi väntar alltså på ett i alla avseenden välgjort spel – så gudarna ska veta att Shiny har goda chanser till en succé med *Sacrifice*. Amen.

VANSINNIGA VARELSER

ALLA MÖJLIGA UNDERLIGA VARELSER BEFOLKAR GUDARNAS PRAKTFULLA LANDSKAP I SACRIFICE. HÄR PRESENTERAR VI NÅGRA AV DEM SOM DU KAN FÅ FÖRA KOMMANDO ÖVER OM DU HAR TUR- ELLER OM DU HAR MINDRE TUR I STÄLLET FÅ MÖTA PÅ SLAGFÄLTET.

MANAHOAR



Det låter kanske som något som springer runt i Bangkoks skumma gränder, men Manahoaren är en mycket viktig enhet. Låt dig inte luras av att han liknar en saktfärdig potatis, för den här vattenbäraren kan förse dig med ett manalager när du inte har någon manakälla i närheten.

FLUMMOX



Den är stor och rund och otroligt överviktig – nästan som en korsning mellan en snigel och en avdankad bodybuilder. Men missbedöm inte fettot, för den är otroligt bra i närstrid. Och så är det inte lika mycket astrologiskt trams med den här killen som med många av de andra.

PYROMANIAC



Föreställ dig en liten kille med en passion för bränder. Ikläd honom en heltäckande dräkt och ge honom en rejäl eldkastare – en massiv och obarmhärtig destruktionskraft är därmed född. Allt du behöver göra är att styra honom förbi bensinstationer och liknande.

WARMONGE



Har du någonsin varit på en äkta freakshow? Den här märkliga kvinnan (vi utgår ifrån att det är en kvinna) har definitivt rymt från en sådan. Hon kan spränga saker i bitar bara med sin förfärliga röst – och hennes axelkanon, åhh, hon är en enastående och lynnig varelse!

■ Produent: **Codemasters** ■ Utgivare: **Jack of all Games** ■ Utkommer: **November 2000**

FÖRSTA INTRYCKET

COLIN McRally



FINNS PÅ DIN CD
Se videon av *Colin McRae Rally 2.0* på *incite*-CD:n.

HÄR ÄR BILEN!
Så saknar vi bara en bra chaufför. Någon frivillig?

Colin McRae Rally var det coolaste rallyspelet som världen hade sett och kanske det bästa racing-spelet överhuvudtaget. Nu kommer uppföljaren, **COLIN MCRAE RALLY 2.0** med skrikande däck och sprutande grus. Pallar du för trycket?

Det var nästan som att vara där, som att sitta i knät på Colin med hans co-driver, Nicky Grist, i hörlurarna: "Left! Right!"

Det finns en renhet i rally, som gör det till ett hårt test av förarens förmågor. Till skillnad från t ex formel 1, som i så hög grad vinns redan på konstruktörens ritbord när fartmonstren utvecklas, är det i rally avgörande hur föraren förhåller sig till banans skick och utmaningar. Det handlar om förarens mod, hans vilja att driva sig själv och bilen till gränsen - och ibland ännu längre.

För två år sedan träffade utvecklarna på Codemasters mitt i prick när de fångade fascinationen hos rallysporten med det underbara *Colin McRae Rally*. Aldrig förr hade man sett ett rallyspel med så snygg grafik och fysisk realism. Det var nästan som att vara där, som att sitta i knät



OUT OF AFRICA De torra och ojämna grusvägarna i Kenya utgör en helt unik utmaning för en rallyförare.



PÅ DE FRANSKA LANDSVÄGARNA Colin kör i en lantlig fransk miljö. Kolla in detaljerna på den här bilen!



SKITVÄDER En typiskt regnig sommardag i England. Glöm inte att lyssna på väderprognosen innan du gör bilens inställningar.



SNÖDRIVOR I Sverige har vi ju som bekant snö och is – vilket leder till att rallyförarna ibland gör en tolkning av "Bambi på hal is".

Vi förlåter utvecklarna för att vi fått vänta så länge på *Colin 2.0*, liksom en förälskad ung man förlåter sin flickvän för att hon kommer för sent till deras träff.

på Colin med hans co-driver, Nicky Grist, i hörlurarna: "Left! Right! Left a bit more! Not that way, this way! Give me the map!" Ren magi.

Och nu kommer alltså uppföljaren snart – med den spännande titeln *Colin McRae Rally 2.0*. Och den ser bra ut. Riktigt bra. Men som alla goda ting har vi väntat länge på den. Den skulle ha släppts redan i vår, då vi för första gången skrev om den "nära förestående utgivningen" här i incite PC Games. Alla löjliga PlayStation-spelare fick ju *sitt* Colin-spel redan i juni, så varför ska vi behöva vänta så länge?

Svaret ligger i den nämnda PlayStation-versionen och välkomna sista minuten-ändringar som tagit sin tid. Det tog uppenbarligen lite längre tid att putsa på PlayStation-versionen än man hade räknat med, och de som skulle ha arbetat på PC-versionen var således upptagna av det arbetet. Men som producenten Guy Wilday säger med lite besvikelse och trötthet i rösten: "Vi fick den goda idén att lägga till en del multiplayer-möjligheter i sista sekunden."

MEN VI FÖRLÅTER dem för att vi fått vänta så länge på *Colin 2.0*, precis som en förälskad ung man förlåter sin flickvän för att hon kommer försent till deras träff i stearinljusets sken. Om inte annat så ser *Colin 2.0* fantastiskt bra ut. Faktiskt kan man ofta i "TV-bilderna" efter ett lopp ha svårt att se skillnad på spelet och verkligheten.

"Vi har arbetat på att göra banorna och sceneriet så verklighetstroget som möjligt," berättar Wilday. "Vi har helt arbetat om och förbättrat den grafiska motorn och det visuella intrycket – vi tycker faktiskt att det är ett stort steg framåt från det första spelet. Vi besökte alla de länder som finns med i spelet och tog bilder och spelade in på video. På det viset har vi kunnat återskapa många av objekten på banorna så att det ser mycket realistiskt ut."

Som tidigare är det huvudsakliga spelet uppdelat i 80 olika lopp i åtta länder, där man tävlar mot 21 motståndare för att hålla sig i toppen av resultatlistan. Dessutom finns den förenklade spelformen "Rally", där man kör en enskild bana på tid. I "Time Trial" ska man försöka sätta banrekord medan man kör mot en ghost car. Och "Rally Challenge" är en ny spelform där två spelare kör mot varandra.

Den största förändringen i strukturen är den nya arkadspelformen där man kör mot fem motståndare på en rund bana, vilket i stor utsträckning påminner om ett klassiskt racing-spel. Som man kan förvänta sig av ett modernt spel finns det möjlighet att spela via ett lokalt nätverk och Internet, så att upp till åtta spelare kan köra mot varandra samtidigt. Dessutom finns en split screen-form där två spelare kan köra mot varandra på samma PC.

DET ÄR SJÄLVKLART coolt med alla dessa multiplayer-former, men för många av de miljontals fansen av det första spelet är nog ändå det viktigaste att single player-spelformen är tillräckligt utmanande. *Colin 2.0* gör ingen besviken. Det finns inledningsvis fem bilar att välja på, vilket naturligtvis inkluderar Colin McRaes Ford Focus, en Mitsubishi Lancer, en Subaru Impreza och en Peugeot 206. Totalt finns det 21 olika bilar att "upptäcka" efter hand som man kommer vidare i spelet. Var och en av dessa 21 bilar har återskapats in i minsta detalj, både visuellt och mekaniskt – bilarna ser inte bara olika ut, de uppför sig också mycket olika på banorna. I allmänhet är bilarnas styrning och känsla ännu bättre den här gången, vilket beror på den förbättrade fysiska modellen och den oberoende upphängningen för bilens fyra hjul. Om man kör med en force feedback-joystick eller ratt så kan man bokstavligt talat känna varenda ojämnhet i vägen.

"Vi har fått en ovärderlig teknisk assistans från Ford," berättar Guy Wilday, "och det har gjort att vi har kunnat göra en förbättrad mekanisk modell, så att Ford Focusen uppför sig exakt som den verkliga bilen. Den individuella hjulupphängningen ger bilen mycket mer realistiska rörelser i allt från hjulspinn till bredsladdar, vilket ger en mycket speciell körupplevelse."

Precis som i verkligheten är vägunderlaget och vädret mycket viktiga faktorer när det gäller bilens reaktioner, ännu viktigare än i det ursprungliga spelet. "Det är stor skillnad på hur bilen uppför sig på asfalt, grus eller i lera," säger Wilday. "Colins expertis och erfarenhet har varit otroligt värdefulla för oss i det avseendet, eftersom han kunde säga vilka av bilens rörelser som inte var realistiska."

"Man måste också hålla ett vaksamt öga på vädret. Du får en väderprognos före starten på varje etapp, men prognosen anges i procent, så den kan t ex säga att det är 60 procents risk för kraftigt regn medan det är 30 procents chans för stark sol mot slutet av loppet. Sedan får man ställa in bilen så att den klarar vädret på bästa sätt. Spelets vädereffekter är naturligtvis olika från land till land, men även inom samma lands gränser. Om man kör två lopp i rad får man troligtvis se två olika vädertyper."

En av de mest uppenbara förbättringarna i förhållande till det första spelet är de synliga skadorna som nu uppstår på bilen.

"Vi arbetar med skadesystemet i PC-spelet just nu," avslöjar Wilday.



NY UPPHÄNGNING Varje hjul har individuell upphängning, vilket ger spelet en ännu högre grad av realism.

"Vi kan redan nu tappa spoilers och knäcka en kofångare så att den släpar efter bilen. Det betyder naturligtvis mycket för spelets realism, men det är också omåttligt underhållande att se hur bilen långsamt faller i bitar."

Genom hela spelets utveckling har Colin McRae varit mycket djupt involverad i att få bilen att uppföra sig så autentiskt som det bara är möjligt. "Både Colin och hans co-driver, Nicky Grist, har givit oss mycket värdefull feedback," säger Wilday. "De har båda testat spelet och jag var ute och åkte med McRae för att känna bilens påverkan på min egen kropp. Det var urcoolt! Det har hjälpt oss att få de olika vägbeläggningarna att fungera, och tro mig, McRae är mycket kritisk när det gäller såna detaljer."

DET HAR VARIT en lång och krokig väg som *Colin 2.0* har fått köra för att nå fram till PC:n, men resultatet talar sitt tydliga språk.

"Det svåraste med en uppföljare är att få med alla de idéer som man har fått sedan det första spelet," ler Wilday. "Det är därför mycket glädjande att vi har lyckats nå de flesta av våra mål med *CMR 2.0*, särskilt vad det gäller den grafiska detaljgraden och det stora utbudet av banor. Vi är också mycket nöjda med arkadspelformen. Det är ett bra sätt att stressa av på, efter en lång och hård Championship-säsong."

"*Colin McRae Rally 2.0* kommer att bli en genre-definierande titel," fortsätter Guy Wilday bestämt. "Det är självklart lite farligt att uttala sig så, men jag är fullständigt övertygad – den feedback som vi fått sedan vi släppte PlayStation-versionen har givit ett enormt lyft till det avslutande arbetet med PC-versionen. Spelet har fått ett lättillgängligt gameplay med en simulators djup."

"Det är min uppriktiga åsikt att vi i båda *McRae*-spelen har haft en så fullständig kunskap och kontroll över banorna att de inte kan undgå att bli mycket verkliga. I verklighetens rally-lopp är vissa etapper extremt långa och dem har vi kortat av, eftersom vi inte tror att spelarna skulle trivas med att sitta och köra på samma bana i timme efter timme. Vi har hela tiden hållt fast vid samma principer som i det första spelet, men vi har lagt till fler detaljer från verkligheten så att det förhoppningsvis ska bli det ultimata rally- och racingspelet."

Vad kommer då härnäst? *Colin McRae Rally 3.0*? "Ja," suckar Wilday. "Men innan dess ska vi alla ta en paus efter fyra års arbete med att utveckla rally-spel."



TITTA! JAG KAN FLYGA! Detta ögonblick är stort i *CMR2*: bilen har förlorat markkontakten och adrenalinet pumpar.

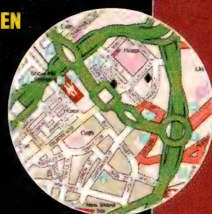
"Det är omåttligt underhållande att se hur bilen långsamt faller i bitar."

NICKYS FAVORITSVÄNGAR

"Hej, jag heter Nicky Grist – Colins co-driver. Det är jag som säger till honom när han ska svänga till vänster eller höger. Nu ska jag berätta lite om mina favoritsvängar. Rock'n'roll!"



SPAGHETTIKORSNINGEN
"Det här är en cool sväng - strax efter skylten mot Solihull, där man tar av från Junction 6 och in på M38. Kraftig sväng till höger, Colin! Fantastiskt! Det är nästan värt att besöka Birmingham för. Nästan."



"DEN ROLIGA" SVÄNGEN
"Colin gjorde en sån här sväng en gång när jag sade åt honom att svänga vänster, när han egentligen skulle svänga höger. Han skrattade åt det efteråt - åtminstone några år senare."



ARKTISK TÄRNA
"Det här är alla tiders coolaste fågel - ja, du har säkert gissat det - dess namn låter ju nästan som "turn". Ibland skulle jag önska att jag var en fågel, men då skulle jag ju inte kunna köra rally med Colin. Öhh ...!"



DETALJER Även när den här Ford Focusen når toppfarten så kan man se det omgivande landskapet reflekteras i fönstrena. De har verkligen tänkt på allt!

■ Producent: **Sports Interactive** ■ Utgivare: **Vision Park** ■ Utkommer: **Oktober/november**

Det finns en Gud

Det härligaste spelet av dem alla är tillbaka, och **Championship Manager** är återigen en brännhet favorit till titeln.

GENRE **Football manager**

I KORTHET

Jippii!!! *Championship Manager* är tillbaka! Min livskvalitet ökar igen!

Åh Gud, inte ännu ett football manager-spel. Har du inte fått nog?

Nog fotboll? Nix. Är det alls möjligt?

Ja!

Nädå. Som en tidigare Liverpool-manager, Roy Evans, så träffande anmärkte: "Om fotboll är det viktigaste i livet? Nej. Det är ännu viktigare."

Skaffa ett liv.

Mes! Sopa!

Continue Game
Michael Evans
Competitions
Nations & Clubs
Find
Game Options

Action

II. Marc Overmars (Arsenal)

Profile | Injuries & Bans | Contract | Transfer | History

Born 29.3.73 (Age 27), Dutch (48 caps/10 goals).

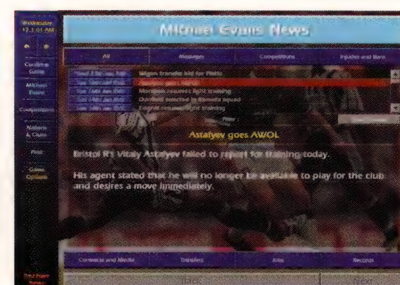
Acceleration	20	Flair	13	Set Pieces	12
Aggression	5	Handling	1	Stamina	16
Agility	18	Heading	11	Strength	13
Anticipation	13	Influence	10	Tackling	11
Balance	19	Jumping	5	Teamwork	18
Bravery	14	Long Shots	12	Technique	20
Creativity	12	Marking	12	Work Rate	15
Crossing	13	Off The Ball	15	Preferred Foot	Either
Decisions	14	Pace	20	Form	7-10-10-7-7
Determination	15	Passing	11	Morale	Good
Dribbling	16	Positioning	12	Condition	100%
Finishing	13	Reflexes	2		

	Apps	Gls	Asts	MoM	Pass	Tck	Drb	Sh Tar	Av R
Non Competitive	4	3	3	2	54%	0.8	0.3	41%	8.50
League	20	6	7	3	63%	2.0	2.6	45%	8.05
Cup	3	0	0	0	62%	1.0	1.3	-	6.67
Continental	6	1	2	0	61%	1.9	2.1	-	8.17
International	4	0	1	1	54%	0.7	2.9	-	8.00
Senior Club	29	7	9	3	62%	1.9	2.3	43%	7.93

Attacking Midfielder/Forward (Left)

Back | Next

MER STATISTIK Kolla hur bra dina kanspelare spelar med den nya "antal dribblingar per match"-statistiken. Om du för övrigt tittar efter den här holländaren, Marc Overmars, när spelet släpps, så ska du nog inte leta i Arsenals trupp ...



HÅLL DINA SPELARE GLADA "Vitaly Astafyev dök inte upp på träningen idag. Hans agent säger att han inte längre vill spela för klubben och att han vill gå till en annan klubb direkt."

Det finns de som säger att *Championship Manager* dikterar verklighetens fotbollsvärld, men det kan väl ändå inte stämma ...

Fotboll anses i många kretsar vara ett vackert spel, men det märks inte för ett otränat öga på *Championship Manager 00/01*. Det textbaserade användargränssnittet vinner inga designpriser för utvecklarna på Sports Interactive, men om du gillar fotboll så får du leta länge efter ett mer attraktivt spel. Utseendet är ju som bekant inte allt.

Den uppdaterade versionen av *Championship Manager 3* för säsongen 2000/2001 innehåller ett stort antal förbättringar. För det första finns det nu nya taktiska möjligheter för alla Stuart Baxter-wannabees därute, som t ex instruktioner till enskilda spelare om hur kan ska lägga upp sina passningar. En hel mängd ny statistisk information, som antalet dribblingar per match och en procentsats för lyckade passningar, ger dig samtidigt möjlighet att kontrollera hur väl dina instruktioner följs på planen.

En av de största skillnaderna mot förra årets spel är att alla personer i spelet nu har bättre utvecklade psykologiska profiler. De dagar då allt man behövde göra var att bekymra sig om laguppställning och spelarinköp, är över – nu måste man också ha talanger som barnpiga. Vissa spelare gillar inte varandra, vilket ger oro i omklädningsrummet. Andra gillar inte *dig*. Vissa är giriga och andra är alltför ambitiösa. Du ska ta hand om dessa spelare och deras problem, för deras insats på planen hänger på det. Ett lag med oro internt har sällan några framgångar.

Spelarna har också fått mer makt. Om du behandlar en spelare illa kan du råka ut för att han uteblir från träning och vägrar att spela. Eller ännu värre: om alla i laget tycker att du behandlar deras lagkamrat illa kan de gå direkt till klubbledningen i samlad tropp och kräva din avgång.

Medierna måste du också hålla koll på regelbundet. Kontraktsförhandlingar, klubbyten och spelarprestationer kan alla göra medierna nyfikna, men förutom att bara läsa nyheterna kan du nu också skapa nyheterna själv, till exempel genom att svara på rykten eller ge kommentarer. Om en spelare till exempel inte spelar bra kan du bli tvungen att försvara eller kritisera honom offentligt. Ett försvar av honom kan göra fansen och klubbledningen arga, men kritik kan resultera i att han kräver att få sättas upp på transferlistan.

Det kommer självklart att finnas massor av uppdaterad information så att du kan styra ditt favoritlag med alla de riktiga spelarna, som kan allt det som de visar upp i verkligheten. Det finns de som säger att *Championship Manager* dikterar verklighetens fotbollsvärld, men det kan väl ändå inte stämma ...

■ Producent: **Deep Red** ■ Utgivare: **Hasbro Interactive** ■ Utkommer: **November/december 2000**



GLADA FAMILJER Vilket fint litet Utopia. Alla är glada och nöjda, men vänta några år så får du se trafikstockning och höjda långfingrar överallt. Även i *Monopoly Tycoon* är rusningstrafik något som står stilla.



FÖRST TILL KVARN Du ska inte ens *tänka* på att ta dig en tupplur, för staden sover aldrig så länge det finns pengar att tjäna.

I KORTHET

Monopoly Tycoon, Hasbros senaste inkarnation av det klassiska brädspelet kommer till julhandeln.

Åh nej, inte ännu ett Monopolspel för PC:n?

Nej nej, det är helt nytt. Det är inte bara ett brädspel som gjorts om till ett PC-spel.

Så man behöver inte passera "Gå" för att inkassera sina pengar?

Nej.

Och man behöver aldrig gå direkt i fängelse?

Nej.

Och man ska inte dra några kort från en hög?

Nej! Föreställ dig *Sim City*, *Rollercoaster Tycoon* och *Monopoly* samlat i ett spel så börjar du närma dig *Monopoly Tycoon*.

PC-Monopol

GENRE Strategi/management

De flesta finansmoguler gjorde bort sig rejält i fastighetskarusellen på 80-talet. Men om Hasbros senaste reinkarnation av ***Monopol*** lever upp till sin potential kan de få en ny chans här.

Det är inte många brädspel som haft så lång livslängd som Monopol. Medan andra spel har kommit och gått så har den klarast lysande juvelen i Hasbros krona hela tiden fortsatt att tjäna in pengar. På de 66 år som gått sedan Charles B Darrow skapade den första versionen har det sålts över 200 miljoner exemplar av spelet.

Det var bara en fråga om tid, innan Hasbro skulle släppa sin största triumf, *Monopol*, för PC:n. Det sker innan jul och ser ut att bli en riktig succé, då utvecklarna (Deep Red) också stod bakom den lyckade introduktionen av *Risk* på datorn. Resultatet av två års arbete är ett spel som kräver samma kvaliteter av spelaren som brädspelet gör, iscensatt i ett levande 3D-universum befolkat av 2 000 simulerade personer.

Spelet börjar på 1930-talet och fortsätter in i det nya årtusendet. Beroende på vilket uppdrag du väljer att spela ska du uppnå olika mål.

Det finns många olika sätt att nå sina mål på, allt från uthyrning av bostäder till upprättandet av en kedja av konfektionsaffärer, men i grunden handlar det om utbud och efterfrågan. De 2 000 karaktärerna i spelet är konsumenter och att tillfredsställa deras "behov" är ett vitalt element i spelet.

När du genom undersökningar tagit reda på vad folk vill ha så ska du leverera varan före de andra spelarna. Om du t ex får reda på att de behöver bröd, så gäller det att öppna det första bageriet och fylla folks tomma magar.

Det handlar också om att bygga en stad och en jämförelse med *Sim City* är därför oundviklig. Det finns uppenbara likheter, men också stora skillnader. För det första finns det inga "acts of God" i *Monopoly Tycoon*. Inget UFO dyker upp och krossar halva staden och inte heller kommer något monster upp ur havet för att trampa på dina hus. Viktigare än det är att du i *Monopoly Tycoon* inte är en gudaliknande person, utan en affärsman (eller kvinna) omgiven av likasinnade varelser. I single player-delen kan dessa karaktärer vara alltifrån kompetenta till djävulskt utstuderade.

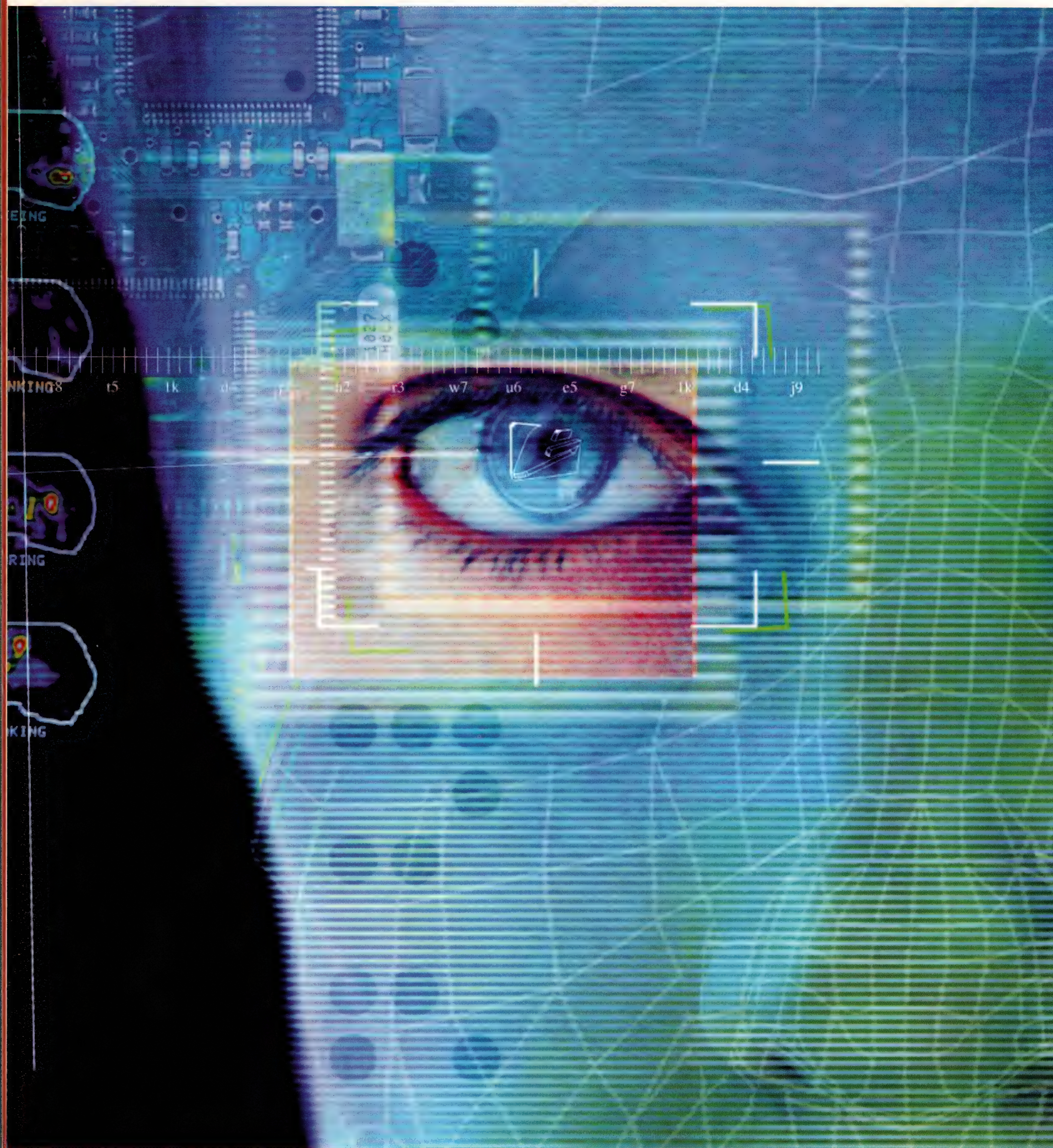
Och multiplayer-delen då? Ja, det finns tyvärr inga multiplayer-möjligheter. I varje fall inte ännu. Tidsnöd har gjort att utvecklingen av en multiplayer-del, som stöder spel via nätverk och Internet, lagts på is. Men Deep Red planerar att lägga ut en gratis multiplayer-del för nedladdning från Nätet, fem-sex veckor efter att spelet släppts.

Trots besvikelsen över bristen på en multiplayer-del ser *Monopoly Tycoon* ut att vara ett lovande strategispel som kommer att tilltala fans av *Sim City* och *Monopol*. Namnet är kanske spelets största problem. För hur överbevisar man folk om att man inte bara har konverterat ett brädspel till PC:n? *Monopol* är ett lysande spel, men det är ändå ett familjespel, medan *Monopoly Tycoon* däremot är ett single player-spel för kompetenta PC-spelare.

Namnet är kanske spelets största problem. För hur ska man överbevisa folk om att man inte bara har konverterat ett brädspel till PC:n?



VAD VILL DU HA? Vilken som helst av stadens invånare kan frågas ut om sina konsumtionsvanor.


t5
r3
w7
u6
e5
g7
d4
j9

VÄLJ DET BÄSTA SPELET

- Colin McRae Rally 2.0 (PS/PC)
- Deus Ex (PC)
- Diablo 2 (PC)
- Perfect Dark (N64)
- The Sims (PC)

... OCH VINN FINA PRISER!

1-3 PRIS:
1 Multimedia-PC

4-102 PRIS:
33 Nintendo-spel,
33 PlayStation-spel,
33 PC-spel

WWW.ETAINA.COM

ETAINA – DEN FÖRSTA ENDA EUROPEI PRISUTDELNIN ELEKTRONISK

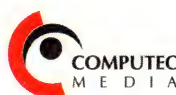
You can also take part by visiting WWW.ETAINA.COM or by sending a postcard to the following address: COMPUTEC MEDIA, ETAINA, Roonstr. 21, 90429 Nürnberg, Germany. The closing date for entries is 23rd November 2000. Employees of COMPUTEC MEDIA and of its sponsors, and their relatives, are excluded from entry. The judges' decision is final. Registered trademarks are the property of the manufacturers concerned.

ETAINA · ELECTRONIC ENTERTAINMENT AWARD · EUROPE 2000

Sponsras av



Presenterat av



Fotbolls-feber

GENRE SPORT

Börjar det att bli mer liv i **FIFA-spelen** och hur blir det i framtiden? Läs vår exklusiva intervju med producenten bakom världens mest populära fotbollspel.

STJÄRNHJÄLP Fransmannen Thierry Henry är en av toppspelarna som deltagit i utvecklingen av FIFA 2001.

FIFA-spelen har sedan 1996 varit ett av de absolut mest populära sportspelen. Normalt föregår arbetet med att utveckla spelen bakom stängda dörrar.


Andy Abramovici

Men här, strax innan den senaste versionen, *FIFA 2001*, släpps, har *incite PC Games* som enda tidning i Europa, fått en intervju med spelets 31-årige producent, Andy Abramovici, på EA Sports högkvarter i kanadensiska Vancouver om FIFA-seriens historia, nutid och framtid.

Ni har fått kritik för att de senaste par versionerna av FIFA-spelen har liknat varandra för mycket. Varför ska spelarna slanta upp för 2001-versionen?

– Det är rätt, särskilt PlayStation-versionerna har kritiserats för detta, men nu har vi arbetat ett helt år på att skapa det hittills bästa FIFA-spelet för både PlayStation och PC. FIFA 2001 kommer bl a att ha en mer taktisk kameraföring och så får man bättre överblick och kontroll under matcherna. Samtidigt har målvakterna blivit bättre, både när det gäller animeringen och hur de reagerar i olika situationer. Tacklingar och passningar är mycket mer realistiska och vi har försett spelet med en serie nya arenor och korrekt återgivna spelartröjor. Allt detta kommer att finnas med i både PlayStation- och PC-versionen.

Får PC-folket något extra att glädjas åt den här gången, i förhållande till konsolspelarna?

– Ja, förutom det jag redan nämnt så har vi skapat en grafisk motor till PC:n som kommer att vara i klass med vad man t ex kan se på PlayStation2. PC-versionen blir alltså lika snygg och rolig att spela som på den nya generationen konsoler.

Finns det några gränser för hur nära ni kan komma verkligheten med FIFA-spelen?

– Definitivt, men kanske inte av de orsaker som man skulle kunna tro. Vårt mål i FIFA-teamet är att skapa en så realistisk fotbolssimulation som möjligt, utan att det på något sätt får gå ut över spelglädjen. Jag tror att vi rent tekniskt skulle kunna återge varenda del av en verklig fotbollsmatch, men det skulle inte alltid vara optimalt för ett datorspel. Om man t ex tittar på spelhastigheten så väljer spelarna ofta att använda den förinställda hastigheten i spelet,

även om den faktiskt är något högre än i verkligheten. Från början försökte vi minska tempot till en mer verklighetstrogen nivå, men det blev helt enkelt för långsamt och trist att spela. Därav lärde vi oss att realism är bra, men aldrig på bekostnad av spelets gameplay.

Det har gått rykten om att ni ska göra nationella versioner av spelen. Ligger det något i dessa rykten?

– Det har vi egentligen redan börjat jobba på. Vi arbetar med nationella versioner för bl a England, Tyskland, Sverige och Japan. Alla dessa versioner kommer att innehålla både översatt text och lokala ligor och kommentatorer.

Är du helt nöjd med FIFA 2001, eller finns det några saker som ni har blivit tvungna att hoppa över på grund av tekniska hänsyn?

– Jag är extremt nöjd! Jag tror och hoppas att det ska bli den bästa fotbollssimulatorn hittills för både PC och PlayStation. Dessutom tror jag att det blir en stor titel för PlayStation2. Det finns självklart alltid tekniska begränsningar, men även om vi ibland måste hejda oss så ligger det också en stor utmaning i att utnyttja de möjligheter vi har till max. Men det är inte alltid som det slutliga spelet ser likadant ut som vi hade tänkt oss från början. Det kan hända mycket från det att vi börjar arbeta med våra idéer tills vi har omsatt dem i praktiken. Det är en värld i konstant utveckling, något som också bidrar till att göra arbetet med datorspel så fascinerande.

Apropå tekniska möjligheter, känner du ett ansvar för att göra FIFA-spelen tillgängliga för så många spelare som möjligt och hålla maskinvarukraven nere på en rimlig nivå?

– Vi har ett enormt ansvar för att nå ut till så många datorer som möjligt. Just för att FIFA är en så populär titel ska vi alltid ta hänsyn till en lång rad olika processorhastigheter och grafikkort. Det är vårt mål att skapa en rolig spelupplevelse för alla spelare, medan de som har särskilt snabb utrustning dessutom kan få njuta av spelets hela grafiska potential i klass med PlayStation2. Nästa år kommer det dock inte längre att gå att spela utan ett 3D-kort, då det besparar oss enorma mängder tid som annars gått åt till att komprimera spelet för körning utan 3D-kort. Allvarligt talat, killar, spring ut och köp ett 3D-kort!

EA Sports har en slogan som lyder "It's in the game". Hur kom ni på den och vad gör ni för att leva upp till den?

– Jadu, vår slogan har funnits så länge att jag knappt minns var den kom ifrån. Men i det nya spelet försöker vi att leva upp till de fina orden genom att låta spelarna vara mer delaktiga i det som händer på planen än någonsin förr. På PC:n gör vi det särskilt genom att fylla datorn med alla de ljud och visuella upplevelser som man förknippar med en verklig fotbollsmatch och på det viset kan spelet förhoppningsvis bli mer levande för de som sitter vid skärmen. Man sitter inte bara och tittar på spelet, man blir en del av det.

Hur många utvecklare behövs för att göra FIFA-spelen?

– Det är cirka 60 man för själva utvecklingsarbetet plus dussintals av researchers, som samlar in alla statistiska data om spelare, lag, planer osv, för spelet. Därtill kommer sedan gruppen av PR-folk, rådgivare och allt möjligt annat, så totalt kan man räkna med över 100 människor som bidrar till att göra slutprodukten till vad den är.

Vi vill inte verka otrevliga, men Kanada verkar inte direkt vara det mest logiska stället för att göra ett fotbollsspel. Finns det överhuvudtaget några fotbollsfans här och arbetar alla isåfall för EA Sports?

– He he, den har jag hört förut. Tro det eller ej, men det finns faktiskt en stor grupp lojala fotbollsfans (eller kanske skulle jag kalla det soccer) här i Vancouver. Personligen är jag uppvuxen med fotboll ända sedan jag som liten bodde i New York och hade nöjet att se New York Cosmos spela med ett par herrar vid namn Pelé och Franz Beckenbauer i laget. Det var en stor upplevelse som jag fortfarande minns tydligt. Dessutom består vårt utvecklingsteam av folk från många och mer fotbollsvana länder som Spanien, England, Tyskland, Italien, Sverige osv. Så även om Kanada kanske inte är den mest uppenbara platsen för att utveckla ett fotbollsspel så har vi folk över hela världen som hjälper oss att göra FIFA 2001.

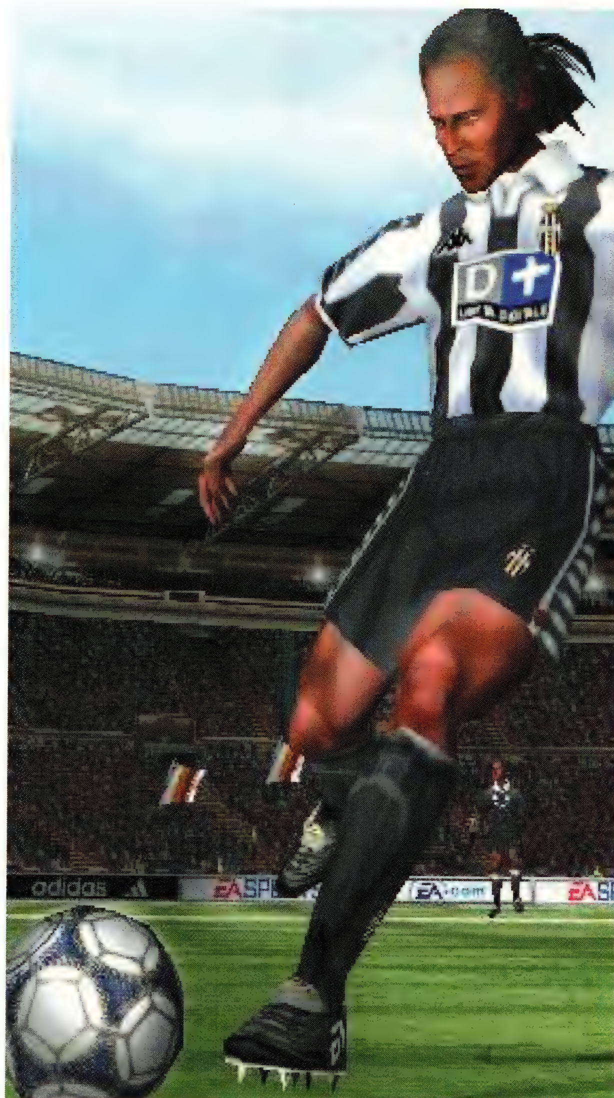
Kan du lyfta lite på skynket till vad vi kan vänta oss i FIFA 2002?

– Låt oss nu först få släppt 2001-versionen. Men så mycket kan jag säga, att 2002-versionen inte kommer att missa en av de största fotbollshändelserna som går av stapeln det året i Japan och Sydkorea.

"Realism i fotbollsspel är bra, men det får aldrig överdrivas till den grad att det går ut över spelglädjen."



ÅH, HOPP ... Med hjälp av motion capture ska animeringen i *FIFA 2001* bli ännu bättre än i sina föregångare, både när det gäller tuffa tacklingar på marken och när spelet lyfts upp i de högre luftlagren.



CYBERVERKLIGHET I den nya FIFA-versionen ska spelarna likna sina verkliga motsvarigheter mer än någonsin tidigare. Här är det den holländske Juventus-stjärnan Edgar Davids som laddar för ett skott.

Allt du behöver veta* om: DVD

Vilka krafter kan de tre magiska bokstäverna DVD ge din PC?
Varför är DVD-spel bättre än andra?
Hur kan man spela upp DVD-filmer på sin TV med hjälp av PC:n?

MISSION IMPOSSIBLE
Det är inte bara Tom Cruise som flyger. DVD-versionen av hans action-film innehåller också massor av extra-material som man inte hittar på en vanlig videofilm.



DVD-SPELARE
Inom kort kan den här kontrollpanelen bli mycket viktigare för dig än din gamla CD-spelare.

DVD-SPELARE

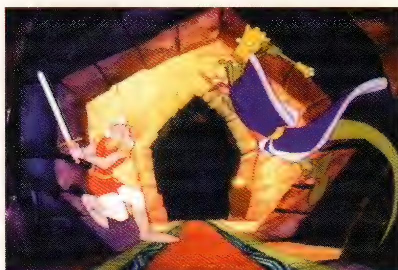
Här är två av de bästa software-DVD-spelarna för din PC. Du kan hämta demoversioner eller köpa fullversioner hos:

PowerDVD, pris $50
www.cyberlink.com.tw/english/products/PowerDVD.asp



WinDVD, pris $30
www.intervideo.com

Tips: När du använder en programvarubaserad DVD-spelare ska du kontrollera att DMA-rutan under DVD:ns egenskaper (högerklicka på Den här datorn, välj Enhetshanteraren och klicka på DVD-spelaren) är markerad. Om den inte är det kan du tappa så mycket som 50 % prestanda.



DRAGON'S LAIR Det klassiska arkadspelet kan nu fås i en förbättrad version på DVD.

Vad betyder DVD egentligen? Det är en förkortning av Digital Versatile Disc - vilket är ungefär som en lite tjockare CD-skiva. När den kom förutspåddes den att erövra marknaden för filmer och datorspel. DVD skulle ersätta både VHS-kassetter och CD-skivor.

Den spådomen har inte infriats ännu, även om DVD-spelare och DVD-ROM-läsare har blivit allt vanligare. VHS dominerar fortfarande filmmarknaden och de flesta spelen kommer fortfarande på CD. Men inte så mycket länge till ...

DVD ser ut att vara framtidens media för PC:n och det kommer nästan helt säkert att ersätta VHS. Du blir kanske överraskad när du hör att du inte behöver någon DVD-spelare för att se på DVD-filmer - du kan bara koppla upp PC:n med en DVD-läsare till din TV. Mer om det senare.

Först ska vi ta en titt på det primära intresset för läsarna av den här tidningen - DVD-spel. Varför skulle de vara bättre än ett CD-ROM-spel? Deras enorma datakapacitet är ett argument. En CD-ROM kan innehålla lite över en halv gigabyte, medan en DVD-ROM kan innehålla upp till 17 gigabyte! Det betyder att vi slipper byta CD eftersom även stora spel får plats på en DVD-skiva. Dessutom är själva dataöverföringen snabbare än med en CD-ROM.

Allt detta extra utrymme betyder samtidigt att DVD har plats för de coolaste videoklippen och en väsentligt bättre bild- och ljudkvalitet.

Det är inte många spel som har kommit på DVD, för marknaden verkar inte vara klar för det än. Det är fortfarande för många spelare som bara har en CD-ROM-läsare.

Spelsidan för DVD på PC går långsamt, men den rör sig konstant framåt allteftersom äldre datorer byts ut. Och nästan alla nya PC är utrustade med en DVD-läsare.

Och det är klokt. Det är värt att ha en DVD-läsare då fler och fler spel kommer att släppas i detta format. Och som vi nämnde tidigare kan du också spela upp DVD-filmer via PC:ns DVD-läsare. Allt du behöver är en programvarubaserad DVD-spelare eller ett MPEG-kort för datorn.

En maskinvarubaserad lösning som t ex Creative Labs Dxr3 PCI-kort ger generellt bäst bildkvalitet och AC3 digitalljud, vilket gör stor skillnad när man vill fånga "biokänslan", som är ett av DVD:ns kännetecken. Denna utrustning kan lätt anslutas till TV:n och stereon. Ta en titt på www.europe.creative.com/products för att hitta info om Dxr3.

Nuförtiden kan en programvarubaserad DVD-spelare dock ge samma bildkvalitet, även om ljudet inte är riktigt lika bra - man kan inte få AC3-ljud utan rätt maskinvara. Det

En CD-ROM kan innehålla lite över en halv gigabyte, medan en DVD-ROM kan innehålla upp till 17 gigabyte!

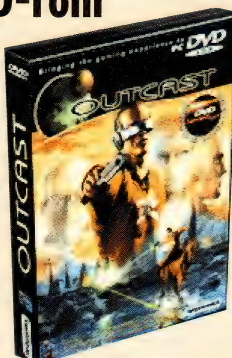
Regionskoder

Filmer på DVD är kodade för olika regioner i världen. USA är t ex region 1 och Europa och Afrika är region 2. Den här kodningen betyder att du inte kan använda DVD-spelare från andra delar av världen. Detta är lyckligtvis inget större problem på PC:n. Det finns program som löser detta på Internet. Sök på märket på din DVD-spelare på www.inmatrix.com.

Outcast på DVD-rom

Outcast återutges på DVD, men klassikern från Infogrames innehåller då lite extra godis:

- Många språkversioner
- Förbättrat AC3-digitalljud
- Fem minuters intro-film
- Bortklippta lustigheter
- Desktop wallpaper och andra bonusgrejer





EN UNDERLIG HÄST Rid på de bizarra varelserna i *Outcast*s universum.



GLIDANDE GAMEPLAY DVD-versionen av *Outcast* är fylld med bonus-grejer.



THE MATRIX Kom ihåg den här filmen! En av höjdpunkterna inom DVD-filmer, med tonvis av extra material, som t ex intervjuer och biografier.

är dock värt att nämna att ljudkvaliteten bara blir så bra som dina högtalare tillåter.

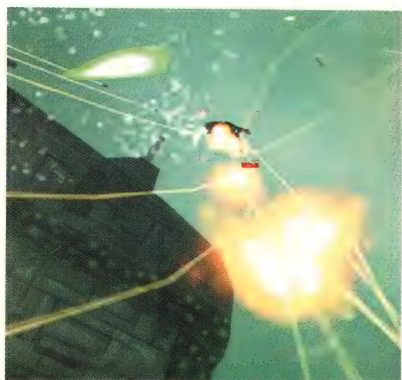
DVD-spelare i form av programvara är också lättare att installera då du inte behöver öppna datorn. Program som PowerDVD och WinDVD är ofta gratis när man köper ett bra grafikkort, men du kan också hämta dem på Internet (se rutan om detta). Nackdelen är att en programvarubaserad DVD-spelare är beroende av processorhastigheten, medan ett MPEG-kort (Dxr3) kan sköta allt på egen hand. Om du har en långsam dator kan en programvarubaserad spelare hacka och ge en dålig ljudkvalitet.

Om du går och funderar på om du *kan* ansluta en programvarubaserad DVD-spelare till TV:n så är svaret, ja om ditt grafikkort har en kontakt för detta. Många av de moderna grafikkorten har detta, sedan behöver du bara dra en phono-sladd mellan datorn och TV:n.

Ett ännu bättre alternativ är att använda en phono/SCART-sladd, om din TV har en SCART-kontakt. Du kan köpa sladdarna hos vilken elektronikhandlare som helst.



DVD-KVALITET Det finns nytt videomaterial och musik på DVD-versionen av *Outcast*.



MER FREESPACE *Freespace 2* återutges inom kort också på DVD.

INCITE JARGONG

AC3 DIGITAL
En Dolby-ljudstandard (kallas även Dolby Digital 5.1) som används för att ge superhög surround soundljudkvalitet. För att få ut maximal njutning måste du ha en uppsättning surround-högtalare.

MPEG-2
En komprimeringsstandard, som används för att lagra bilddata på DVD för att ännu bättre utnyttja den stora datakapaciteten.

De 5 coolaste filmerna på DVD

HÄR ÄR FEM DVD-FILMER SOM DU BÖR ÄGA. DE INNEHÅLLER MASSOR AV EXTRAMATERIAL.

1 Matrix



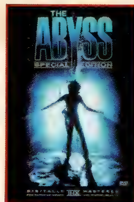
Briljant historia från den virtuella världen. Kvalitets-action, bra bild- och ljudkvalitet.
EXTRA Tonvis! Minidokumentär om ljudet, extra musik och specialeffekter.

2 The Thing



Riktig skräckis med mycket bra bild- och ljudkvalitet.
EXTRA Massor: biografier, kommentarer, stillbilder och sketcher, bortklippta scener och 80 minuter lång dokumentär.

3 The Abyss



Fantastisk bildkvalitet och ljud i den ursprungliga (inte box office) versionen, som är bäst.
EXTRA 1 timmes dokumentär om hur filmen gjordes, manus, foton, artwork och effekter.

4 X-Files



Inte en film, utan 24 kvalitetsavsnitt av serien, som alla fans måste ha. Optimal bild- och ljudkvalitet.
EXTRA Massor! Intervjuer, karaktärsstudier, bortklippta scener och mycket mer.

5 The Green Mile



Som i de övriga filmerna är bild- och ljudkvaliteten på topp och storyn är fängslande.
EXTRA Det är en lång film (3 timmar), så det finns bara en trailer och lite biografier.



KREATIV HARDWARE Här är allt du behöver för att få biografkvalitet hemma i ditt vardagsrum.

Nu är det dags för

datorspelens Oscar

Den 24 november utdelas datorspelens "Oscar" för första gången när ETAINA går av stapeln i Berlin: The Electronic Entertainment Award Europe 2000. Och det bästa av allt: En lycklig *incite PC Games*-läsare får VIP-tillgång till hela festen och sin resa och sitt uppehälle betalt.

JURYN SOM SKA KORA EUROPAS BÄSTA DATORSPEL 2000 består av chefredaktörer från incite-nätverket, som består av speltidningar i Tyskland, Frankrike, England, Norge, Sverige och Danmark. För *incite PC Games* deltar chefredaktör Søren Prien.

David Upchurch



Chefredaktör, PC Gameplay, Storbritannien

Søren Prien



Chefredaktör, incite PC Games, Skandinavien

Berlin



ETAINA hålls i den tidigare östtyska delen av Berlin.

Richard Leadbetter



Chefredaktör, PlayStation World, Storbritannien

Hans Ippisch



Redaktionschef, PlayZone/N-Zone, Tyskland

Olivier Canou



Chefredaktör, Gen4 PC, Frankrike

Gilles Sauer



Chefredaktör, Gen4 Consoles, Frankrike

Petra Maueröder



Chefredaktör, PC Games, Tyskland

Vinn en VIP-biljett!

På nästa sida kan du se hur du kan delta i utlottningen av en exklusiv resa med hotell och en biljett till ETAINA-festen ...

Det ligger 16 förseglade kuvert i en bankbox i Berlin. De innehåller varsin titel på ett spel. Kuverten ligger i tryggt förvar i boxen till den 24 november, då de förs till den legendariska koncerthallen Kino International i det tidigare Öst-Berlin. Här kommer två konferencierer att öppna det första kuvertet inför en festklädd publik med orden "and the winner is ..."

Showen, som gästas av över 500 personer från spelindustrin, pressen och showbiz, är den första Electronic Entertainment Award Europe 2000 - ETAINA och motsvarar filmvärldens Oscars-utdelning.

Juryn består av chefredaktörer från de ledande europeiska speltidningarna i Storbritannien, Tyskland, Frankrike och Skandinavien. *incite PC Games* representeras av chefredaktör Søren Prien.

Jurymedlemmarna har valt ut fem kandidater i 16 olika kategorier med både PC- och konsolspel. PC:n är kraftigt överrepresenterad, vilket bevisar att man fortfarande ska ha en PC om man vill spela de stora och nyskapande titlarna.

Kategorierna omfattar alla de stora spelgenrerna, som "Bästa strategispel" och "Bästa rollspel", men även mer tekniska priser som ""Bästa musik" och "Bästa grafik". Uppmärksamheten kommer också att riktas mot korandet av "Mest innovativa speldesign", som är ett prestigefyllt område där utvecklarna jobbar hårt för att knäcka sina konkurrenter. Störst spänning blir det kring aftonens höjdpunkt, korandet av "Bästa spel 2000". Observera att det bland de fem nominerade finns hela tre PC-titlar: *The Sims, Deus Ex* och *Diablo 2*.

Nu är vi inga snåljåpar och därför vill vi gärna bjuda in en läsare till den här festen - vi betalar allt! Den lycklige vinnaren får en upplevelse som han eller hon kan dela med bara nio andra vanliga gamers i Europa. På nästa sida kan du läsa vad du ska göra för att delta i lottdragningen.

Läs mer om deltagare, priser, guld och stjärnglansen på **www.etaina.com.**



STÅTLIGT PRIS

Vinnaren av titeln "Årets bästa spel" kan resa från Berlin med den här pokalen.

... och de nominerade är ...

Bland juryns kandidater finns massor av PC-titlar. Dessutom har en PlayStation 2-titel smugit sig in.

Bästa musik
- Vampire: The Masquerade (PC)
- Wip3out (PS)
- Messiah (PC)
- Ridge Racer 5 (PS2)
- Gran Turismo 2 (PS)

Mest innovativa speldesign
- The Sims (PC)
- Homeworld (PC)
- Deus Ex (PC)
- MDK 2 (PC)
- Rayman 2 (PS)

Bästa story
- Planescape Torment (PC)
- Deus Ex (PC)
- Final Fantasy 8 (PS)
- Ultima: Ascension (PC)
- Vagrant Story (PS)

Bästa ljud
- System Shock 2 (PC)
- Vampire: The Masquerade (PC)
- Gran Turismo 2 (PS)
- Resident Evil: Code Veronica (DC)
- Perfect Dark (N64)

Bästa online-spel
- Diablo 2 (PC)
- Everquest (PC)
- Half-Life: Counterstrike (PC)
- Unreal Tournament (PC)
- Ultima Online (PC)

Bästa adventure-spel
- Thief 2: The Metal Age (PC)
- Indiana Jones & Infernal Machine (PC)
- Nocturne (PC)
- Perfect Dark (N64)
- Resident Evil: Code Veronica (DC)

Bästa racing-spel
- Grand Prix 3 (PC)
- Need for Speed: Porsche 2000 (PC)
- Colin McRae Rally 2.0 (PC/PS)
- Gran Turismo 2 (PS)
- V-Rally 2 (PS)

Bästa huvudroll
- Julie Strain (F.A.K.K. 2) (PC)
- Pikachu (Pokémon) (GBC)
- Garret (Thief 2) (PC)
- Bob (Messiah) (PC)
- Rayman (Rayman) (PS)

Bästa sportspel
- NHL 2000 (PC)
- NBA Live 2000 (PC)
- FIFA 2000 (PC)
- ISS Pro Evolution (PS)
- Virtua Tennis (DC)

Bästa simulation
- Gunship! (PC)
- Starlancer (PC)
- Crimson Skies (PC)
- Tachyon: The Fringe (PC)
- MiG Alley (PC)

Bästa action-spel
- Unreal Tournament (PC)
- Deus Ex (PC)
- Half-Life: Opposing Force (PC)
- Perfect Dark (N64)
- Syphon Filter 2 (PS)

Bästa strategispel
- AoE 2: The Age of Kings (PC)
- Rollercoaster Tycoon (PC)
- The Sims (PC)
- Pharao (PC)
- Front Mission 3 (PS)

Bästa fighting-spel
- Tekken Tag Tournament (PS2)
- Dead or Alive 2 (PS2/DC)
- Street Fighter EX2 (PS)
- Marvel vs. Capcom 2 (DC)
- Powerstone 2 (DC)

Bästa rollspel
- Diablo 2 (PC)
- Vampire (PC)
- Planescape Torment (PC)
- Final Fantasy 8 (PS)
- Vagrant Story (PS)

Bästa grafik
- Heavy Metal: F.A.K.K. 2 (PC)
- Ultima: Ascension (PC)
- Crazy Taxi (DC)
- Shen Mue (DC)
- Unreal Tournament (PC)

Bästa spel
- The Sims (PC)
- Deus Ex (PC)
- Diablo 2 (PC)
- Colin McRae Rally 2.0 (PS)
- Perfect Dark (N64)

Förklaring:
PS = PlayStation, PS2 = PlayStation 2, N64 = Nintendo 64, GBC = Nintendo Gameboy Color, DC = Sega Dreamcast

Våra favoriter till totalsegern

De här fem titlarna är nominerade till "Årets bästa spel." Alla fem står för det yppersta i sin genre:

Colin McRae Rally 2.0 (PC/PlayStation)



Plocka fram denna månads *incite*-CD och se på videon från spelet. Nu vet du varför det här racing-spelet är nominerat.

Deus Ex (PC)



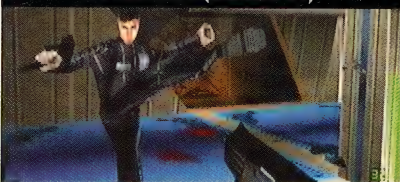
Adventure/action-spelet *Deus Ex* är ett storspel med en riktigt djup handling. Prova demot som du fick med 9/2000.

Diablo 2 (PC)



Rollspelet har levt upp till förväntningarna om att bli årets bäst säljande PC-titel. Hundratals timmar av gameplay.

Perfect Dark (Nintendo 64)



Ett fighting-spel som är okänt för de flesta PC-spelare, men det anses vara det bästa spelet någonsin för Nintendo 64.

The Sims (PC)



Världens första vardagssimulator är roligt, spännande och fängslande. Ett mycket originellt rollspel.

VINN en resa till ETAINA i Berlin

Vill DU hänga med till årets fest?

Vi vill höra din åsikt om incite PC Games! Fyll i frågeformuläret och var med att kora Europas bästa datorspel.

Nu har du chansen att bli en av de få europeiska gamers som får en VIP-biljett till korandet av Europas bästa spel 2000. Showen är ett exklusivt arrangemang för spelbranschen och pressen, och inga vanliga dödliga får vara med.

incite PC Games **vill nu bjuda in dig att åka med till Berlin och vi står för allt, flyg, hotell, mat, drycker – vi öppnar verkligen plånboken!**

Allt du behöver göra för att få vara med i tävlingen är att fylla i formuläret på den här sidan och skicka in det till oss (vi lämnar naturligtvis inte ut ditt namn och din adress till någon annan).





Flyg till Berlin ...



... bo på ett bra hotell ...



... få lite att äta och dricka ...

... och häng med på det festliga korandet av **ÅRETS BÄSTA DATORSPEL 2000!**



11/2000 Vad tycker DU om incite PC Games?

1. Din ålder: ☐

2. Vilka system äger du, eller planerar att köpa?

PlayStation	◯ Har idag	◯ Ska köpa
PlayStation 2	◯ Har idag	◯ Ska köpa
Nintendo 64	◯ Har idag	◯ Ska köpa
Game Boy	◯ Har idag	◯ Ska köpa
Dreamcast	◯ Har idag	◯ Ska köpa
Pc	◯ Har idag	◯ Ska köpa
X-Box	◯ Har idag	◯ Ska köpa
Dolphin	◯ Har idag	◯ Ska köpa

3. Betygsätt incite PC Games i följande kategorier:

Trovärdighet	◯ Hög	◯ OK	◯ Låg
Kritisk granskning	◯ Hög	◯ OK	◯ Låg
Informationsvärde	◯ Hög	◯ OK	◯ Låg
Aktualitet	◯ Hög	◯ OK	◯ Låg
Överskådlighet	◯ Hög	◯ OK	◯ Låg
Valuta för pengarna	◯ Hög	◯ OK	◯ Låg
Design och layout	◯ Hög	◯ OK	◯ Låg

4. Betygsätt det nummer av incite PC Games som du håller i din hand på en skala från 1-6 (1 = fantastiskt, 6 = uselt):

Första intryck:	◯1	◯2	◯3	◯4	◯5	◯6
Text:	◯1	◯2	◯3	◯4	◯5	◯6
Design:	◯1	◯2	◯3	◯4	◯5	◯6
Framsida:	◯1	◯2	◯3	◯4	◯5	◯6
CD-ROM:	◯1	◯2	◯3	◯4	◯5	◯6

5. Har du tillgång till Internet?
- ◯ Ja.
- ◯ Nej, men jag ska skaffa det.
- ◯ Nej.

6. Hur många gånger om året köper du incite PC Games? ☐

7. Vilka delar av tidningen är du intresserad av?

◯ Nyheter	◯ Hardware
◯ Kommer Snart	◯ Spelstrategi
◯ Recensioner	◯ Tips & tricks

8. Vilka andra speltidningar läser du?

______

______

______

9. Vilken genre tycker du bäst om?
- ◯ Action
- ◯ Adventure
- ◯ Simulation
- ◯ Sport
- ◯ Strategi
- ◯ Bilspel/racing
- ◯ Rollspel

Lottdragningen görs den 6/11 2000. Namnet på vinnaren publiceras i tidningen.

Frankeras med brevporto

Incite PC Games
Bonniers Kundtjänst
205 50 Malmö

Avsändare:

______

______

______

recensioner

Det kan vara en mardröm att köpa PC-spel eftersom man inte alltid kan lita på de officiella minimumkraven. Därför har vi utvecklat ett analyssystem som avslöjar sanningen. Så här fungerar det:

Test Center

Start

- En full installation kräver hela 1,2 GB på hårddisken
- Hardware identifieras automatiskt vid installationen
- Spelet ligger på en CD

GRAFISKA PRESTANDA
(Testat i upplösningen 640 x 480 med 64 MB RAM)

	200 MHz Pentium	300 MHz Pentium II	400 MHz Celeron	500 MHz Pentium III
Software	Hopplöst	Hopplöst	Hopplöst	Hopplöst
Voodoo1	Dåligt	Acceptabelt	Acceptabelt	Optimalt
Voodoo2	Dåligt	Acceptabelt	Acceptabelt	Optimalt
Voodoo3	Dåligt	Acceptabelt	Optimalt	Optimalt
Riva TNT	Dåligt	Acceptabelt	Acceptabelt	Optimalt
Riva TNT2	Dåligt	Acceptabelt	Optimalt	Optimalt
G400	Dåligt	Acceptabelt	Acceptabelt	Optimalt
GeForce	Dåligt	Acceptabelt	Optimalt	Optimalt

Optimalt · Acceptabelt · Dåligt · Hopplöst

Kommentarer: Spelet har stora problem med alla Voodoo-kort, men räddas av bra software rendering - det körs bättre på det här viset än med de flesta 3D-acceleratorer i 16-bitars färg. Spelet är gjort för 640 x 480. Du måste ha ett 16 MB-grafikkort för att kunna använda högre upplösningar.

HOW LOW CAN YOU GO?

266 MHz Pentium
64 MB RAM
4 MB 3D-kort

Spelet är otroligt krävande med den här typen av tekniska specifikationer - det är viktigt att du kör på en kraftfull dator. Du behöver dock inte bekymra dig för mycket om 3D-kort, spelet körs utmärkt ändå.

TEST CENTER

Ett Test Center ingår i alla större recensioner i *incite PC Games*. En recensent kan uppleva att ett spel körs perfekt på en Pentium III 850 MHz med 64 MB GeForce 2-grafikkort, men vad hjälper det dig om du har en vanlig Pentium 450 med ett 12 MB TNT-kort?

I vårt unika Test Center blir varje spel testat på en rad olika datorer med olika 3D-kort så att du får en realistisk bild av hur spelet kommer att uppföra sig på din PC.

START

Här berättar vi om eventuella problem under installationen och om det finns några speciella krav.

GRAFISKA PRESTANDA

I vårt lilla Test Center (till vänster) provkör vi spelen på fyra olika datorer och med åtta olika grafikkort. Detta ger totalt **32** olika konfigurationer.

I ett stort Test Center (till höger) har vi kallat in det tunga artilleriet. Här provkör vi spelen på fem datorer, med tio grafikkort och tre skärmupplösningar. Det ger totalt **150** kombinationer och det spelar nästan ingen roll hur din PC ser ut, du hittar ändå en kombination som passar. Leta upp den processor som är närmast din egen, den skärmupplösning du kör med och det grafikkort du använder. Färgen på den ruta som du landar på anger hur spelet uppför sig på din PC - så enkelt är det.

Om du landar på en grå ruta så kan du glömma alla tankar på att få igång spelet. Röd betyder att det hackar - men att det går att köra. Gul betyder att spelet inte körs optimalt, men att du ändå kan få en hyfsad spelupplevelse. Om du kommer till en grön ruta så är det bara att gratulera - *Go man!*

HOW LOW CAN YOU GO?

How Low Can You Go? - *hur lågt kan du gå ned* - finns med i alla recensioner. Det är en guide som visar spelets absoluta minimumkrav, dvs vilken konfiguration som minst krävs för att köra spelet så att det är någorlunda tillfredsställande. Om det är relevant så ger vi dig också en del tips för hur du kan optimera spelet.

Test Center — Grand Prix 3

GRAFISKA PRESTANDA

Grafikkort	Upplösning	Pentium 200 (RAM 32)	Pentium II 300 (RAM 64)	AMD K6-2 400 (RAM 64)	Celeron 400 (RAM 128)	Pentium III 500 (RAM 128)
Software	640 x 480	hopplöst	dåligt	acceptabelt	acceptabelt	optimalt
	800 x 600	hopplöst	dåligt	dåligt	acceptabelt	optimalt
	1024 x 768	hopplöst	hopplöst	hopplöst	hopplöst	hopplöst
Voodoo2 (Diamond Monster 3D II)	640 x 480	hopplöst	dåligt	acceptabelt	optimalt	optimalt
	800 x 600	hopplöst	dåligt	acceptabelt	acceptabelt	optimalt
	1024 x 768	hopplöst	dåligt	dåligt	acceptabelt	optimalt
Voodoo3 (3dfx V3 3000 AGP)	640 x 480	hopplöst	dåligt	acceptabelt	optimalt	optimalt
	800 x 600	hopplöst	dåligt	dåligt	acceptabelt	optimalt
	1024 x 768	hopplöst	dåligt	dåligt	acceptabelt	optimalt
Voodoo5 (3dfx V5 5000 AGP)	640 x 480	hopplöst	dåligt	acceptabelt	acceptabelt	optimalt
	800 x 600	hopplöst	dåligt	dåligt	acceptabelt	optimalt
	1024 x 768	hopplöst	dåligt	dåligt	acceptabelt	optimalt
TNT (Creative Graphics Blaster TNT)	640 x 480	hopplöst	dåligt	acceptabelt	optimalt	optimalt
	800 x 600	hopplöst	dåligt	acceptabelt	optimalt	optimalt
	1024 x 768	hopplöst	dåligt	dåligt	acceptabelt	optimalt
TNT2 Ultra (Creative Graphics Blaster TNT2 Ultra)	640 x 480	hopplöst	dåligt	acceptabelt	optimalt	optimalt
	800 x 600	hopplöst	dåligt	acceptabelt	optimalt	optimalt
	1024 x 768	hopplöst	dåligt	acceptabelt	optimalt	optimalt
GeForce	640 x 480	hopplöst	dåligt	acceptabelt	optimalt	optimalt
	800 x 600	hopplöst	dåligt	acceptabelt	acceptabelt	optimalt
	1024 x 768	hopplöst	dåligt	dåligt	acceptabelt	optimalt
GeForce 2	640 x 480	hopplöst	hopplöst	acceptabelt	acceptabelt	acceptabelt
	800 x 600	hopplöst	hopplöst	dåligt	acceptabelt	acceptabelt
	1024 x 768	hopplöst	hopplöst	dåligt	acceptabelt	acceptabelt
G400 (Matrox G400)	640 x 480	hopplöst	dåligt	acceptabelt	acceptabelt	optimalt
	800 x 600	hopplöst	dåligt	dåligt	acceptabelt	optimalt
	1024 x 768	hopplöst	hopplöst	hopplöst	hopplöst	hopplöst
Rage 128 (ATI Rage Fury)	640 x 480	hopplöst	dåligt	acceptabelt	acceptabelt	optimalt
	800 x 600	hopplöst	dåligt	dåligt	acceptabelt	optimalt
	1024 x 768	hopplöst	hopplöst	hopplöst	hopplöst	hopplöst

FÖRKLARING: - hopplöst · - dåligt · - acceptabelt · - optimalt

Kommentarer:
Grand Prix 3 har en automatisk konfigurering som fungerar riktigt bra, vilket betyder att spelet ställs in så att det körs så bra som möjligt på din dator - prova själv! Med det sagt ska vi kanske också nämna att det inte går att pressa blod ur en sten. Det är bara att inse att om du inte har minst 300 MHz så kan du lika gärna glömma det direkt.

DOMEN

Den stora finalen. Här samlar vi all relevant information och kritik av ett spel.

TEKNIK

Minimumkrav och rekommenderade systemkrav (Obs! det är *våra* rekommendationer och inte tillverkarens). Även detaljer om ljud och grafik.

MULTIPLAYER

Specifikationer på spelets multiplayer-möjligheter och ett betyg på hur roligt spelet är när man spelar mot mänskliga motståndare.

KONKURRENTER

Här jämför vi spelet med dess närmaste konkurrenter. Ju längre upp på listan, desto bättre är spelet.

PLUS & MINUS

En kort summering av spelets styrkor och svagheter.

BETYG

Slutbetyget på en skala från 1 till 10.

DOMEN

ICEWIND DALE

TEKNIK

- **Minimum** 233 MHz Pentium II · 32 MB RAM · 8 MB 3D-kort
- **Rekommenderas** 266 MHz Pentium III · 64 MB RAM · 16 MB 3D-kort
- **Grafik** Software rendering ✗ Direct3D ✓ 3dfx ✓ OpenGL ✓
- **Ljud** EAX (SB Live!) ✓ Aureal 3D ✗ Dolby Surround ✗

MULTIPLAYER ■ Max antal spelare: PC - 1 LAN - 6 Internet - 6
■ Antal spelare per CD: 1 ■ Antal CD per spel: 1 ■ Minimum modem: 56k

MULTIPLAYER-BETYG **7**

KONKURRENTER

- **Baldur's Gate**
Rollspelens gammelfarfar. *Baldur's Gate* kombinerar en cool story med bra karaktärsutveckling och fantastisk spelbarhet.
- **Diablo 2**
Inte lika många gåtor som rollspelarna brukar vilja ha, men om du gillar krig och närkamper är det supercoolt .
- **Icewind Dale**
Riktigt bra karaktärsutveckling och en grad av utmaning som håller dig fångad. Den linjära storyn drar ned betyget lite .
- **Final Fantasy 8**
Detta är visserligen en gammal PlayStation-titel, men det är ändå ett bra rollspel. Närkampsystemet är ett av de bästa i genren.

PLUS & MINUS

+ Strålande och nyskapande möjligheter för gruppsammansättningar.
+ Massor av nya trollformler och skräckinjagande monster.
+ En engagerande, tillfredsställande och hållbar utmaning
- Historien är fängslande, men lite för linjär.
- Ett ganska svårt spel, särskilt i början. Tag varning!
- Även om det är bra så är det inget *Baldur's Gate 2*. Suck ...

BETYG

***Icewind Dale* är precis vad doktorn ordinerat för de som spänt väntar på *Baldur's Gate 2*. Om du inte är rollspelsfan så är det här en bra början. *Icewind Dale* är faktiskt ett bra ställe att starta sin AD&D-karriär.**

8



FINNS PÅ CD:N
Videon från *Max Payne* ligger på din *incite*-CD.

Trots att våra djuplodande recensioner avslöjar nästan allt som är värt att veta om de spel vi recenserar så finns det inget som kan slå din egen upplevelse av att se spelet i action på din egen PC. FINNS PÅ CD:N-symbolen anger att det finns ett demo eller ett videoklipp från det aktuella spelet på månadens demo-CD.

GOLDEN AWARD

Vi ger *incite PC Games* Golden Award-medalj till alla spel som får 8, 9 eller 10 - och som erbjuder spelare något alldeles extra. En rekommendation helt utan förbehållning.



Betygen

Vi ger spelen ett betyg på en skala från 1 till 10. Recensenten bestämmer själv vilket betyg han ska ge spelet, det enda kravet är att han ska ha spelat det i minst 20 timmar.

1	2-3	4-5	6-7	8-9	10
BU	**NJA**	**OKAY**	**BRA**	**UTMÄRKT**	**JIPPII!!!**
Ett spel som inte håller mer än fem minuter innan du avinstallerar det ...	**En ofärdig och otillfredsställande titel av låg kvalitet. Rekommenderas inte.**	**Här finns en del problem, men det är en bra spelupplevelse för intresserade.**	**Definitivt värt att titta närmare på, särskilt om du gillar den aktuella genren.**	**Ett spel med många timmars bra underhållning. Rekommenderas för alla gamers!**	**Datorspelens svar på Mozart. Det blir inte bättre än så här. Du SKA spela det.**

■ Producent: **Bioware** ■ Utgivare: **Vision Park** ■ Pris: **399 kr**

SÖMNLÖS OCH

STATISTIK

Ännu en gång kan du besöka *Baldur's Gates* universum och söka efter äventyr, heder och ära.

- Över 100 uppgifter
- 300 urhäftiga spells
- Hög skärmupplösning
- Skaffa dig ett alldeles eget stronghold
- Upp till 6 spelare i multiplayer
- Förstör ditt sociala liv

Det är stort. Det är snyggt. Och det blir en påfrestning för alla er rollspelares sociala liv. Spänn fast er, för nu lyfter uppföljaren till det klassiska **Baldur's Gate**!

Förr i tiden var bra rollspel mer sällsynta än glasskiosker i Sahara. Men nu ... det är svårt att minnas en tid när det var bättre att vara rollspelare. Rollspelen har fått en fantastisk comeback med titlar som *Diablo 2* och *Deus Ex*, som båda har parkerat överst på topplistorna och därmed definitivt gjort upp med myten om att rollspel uteslutande är nischade titlar. Här kommer en vild gissning: *Baldur's Gate 2* kommer också att parkera överst på många topplistor.

Fans av det första *Baldur's Gate* vet nog redan vad de kan förvänta sig: Äventyr för grupper av spelare, storslagen 3D-grafik, massor av spells, horder av fruktansvärda monster och en fängslande och underhållande story som en bankande puls i hjärtat av spelet. *BG2* överraskar inte direkt med sin utformning. Trots en del välkomna nyheter och förbättringar är detta inte - som till exempel *Deus Ex* - ett revolutionerande spel. Däremot är det ett led i standardrollspelets evolution - och det är inget fel på det, när det är så bra gjort som i det här fallet.

För fansen är storyn viktigas, men utvecklarna på Bioware har fram tills nu hållit på historien i *BG2*. Men eftersom vi nu har spelat spelet till max i över en vecka kan vi naturligtvis själva avslöja detaljerna. Men inte för många. För ett av *BG2*:s mest tilldragande egenskaper är de konstanta och ofta överraskande vändningarna i storyn som genomsyrar hela spelet. Man blir hela tiden frestad så att saliven rinner och man bara *måste* se vad som finns runt nästa hörn.

Historien tar sin början flera månader efter händelserna i det ursprungliga *BG1*, som hade sin upplösning vid Saravoks nederlag och avslöjandet att du var barn till den mordiska guden Baal. *BG2* börjar med att du befinner dig i ett dunkelt dungeon-fängelse, tillfångatagen av den mäktige magikern Irenicus. Denne vansinnige trollkarl har planer för dig och dina vänner, och påbörjar en serie tortyrsessioner med er, för att ni ska avslöja era nedärvda gudomliga förmågor. Och hur har du då hamnat i denna inte särskilt avundsvärda situation? Öhh, det kan du faktiskt inte minnas. Det är bara att beklaga.

Du är dock inte ensam i din fångenskap. Några gamla vänner från *BG1* - druiden Jehira och Minsc (samt hans lille hamster Boo) - sitter också och ruttnar i fängelseceller med stenväggar. Du upptäcker också att din barndomsvän (och duktiga tjuv) Imoen också har tillfångatagits, även om hon inte ses någonstans. Du får dock dåligt med tid att planera en oförglömlig flykt (som inbegriper en hel massa grävande) innan okända styrkor anfaller Irenicus stronghold. I stridens hetta dyker Imoen plötsligt upp och befriar dig, för hon är som nämnts en duktig tjuv med en talang för att dyrka upp lås.



VAR PÅ DIN VAKT! Nya varelser, som t ex den otäcka Beholder på bilden, väntar på att få ge dig en rejäl omgång i *Baldur's Gate 2*.

TV FÖR TROLLKARLAR Hmm, vem vill jag ha som gäst i kväll, tro? Jag tror att jag ska mana fram Madonna i min kristallkula ... eller ... javisst, Jungfru Maria!

LYCKLIG



GENRE Rollspel



BEFRIA MIG! I början av historien ska du befria dina vänner från sin fångenskap och tillsammans ska ni sedan fly från Irenicus vrede.



EN FARLIG MASSA SPELLS Du ska inte bara oroa dig för svärdsvingande psykopater. En hel del spells kastas också åt ditt håll.

När du har befriat dina vänner och flytt från Irenicus hamnar du snart i staden Athkatla i Amn, ett område som sträcker sig upp längs Sword Coast. Irenicus är en upptagen trollkarl med många järn i elden, och medan han bekämpar sekten Shadow Thieves (som för övrigt stod bakom anfallet på Irenicus stronghold), får du tid att placera dig på någorlunda säkert avstånd från honom.

Men just som den framgångsrika flykten verkar säker så får Irenicus bukt med den sista av de rebelliska tjuvarna och vänder återigen sin vrede mot dig och din grupp. En magisk slagväxling inleds, men den avbryts då åtskilliga trollkarlar dyker upp och kräver att striderna avbryts. Trollkarlarna beskyller de församlade kombattanterna för olovligt slöseri med magi (!). Men de försvinner lika plötsligt som de dykt upp och de tar både Irenicus och Imoen med sig ...

Pust – och allt detta händer under den första timmens spelande! Efter dessa händelser börjar spelet på allvar och ditt mål är i första hand att ta reda på vad i helsicke det är som händer. Vem är egentligen Irenicus? Hur fångade han dig och dina vänner? Vem är de mystiska trollkarlarna som kallar sig Cowled Wizards? Var har de tagit Irenicus och Imoen? Vad har sekten Shadow Thieves med något alls att göra? Och varför bär Minsc runt på en gnagare som han tror är en hamster från yttre rymden? Alla dessa frågor (kanske med undantag av den sista) bildar kärnan i en story som kommer att ge dig underbar underhållning i flera veckor.

På din färd genom landet Amn rekryterar du nya krigare till din grupp och förlorar goda vänner. Och du upptäcker många nya intressanta områden, som alvskogen Tethir, undervattensbyarna vid Kua-Toa, Cloudpeak Mountains och de mystiska underjordiska städerna som kallas Underdark, där alverna bor. Det finns gott om möjligheter till lite sightseeing i *BG2*.

Men innan du kastar dig ut i äventyret ska du naturligtvis ha skapat dig en karaktär. Processen är ungefär som i *BG1*, i varje fall tills du ska välja en karaktärklass. Om du t ex väljer att spela som fighter ska du också välja vilken typ av fighter som du vill spela, vilket ökar karaktärernas djup. Du kan välja att spela som Berserker, Wizard Slayer eller Kensai. Var och en av dessa alternativ har naturligtvis sina för- och nackdelar, när man väger dem mot en genomsnitts-fighter.

Om du fortfarande har dina karaktärsdata från *BG1* kvar kan du importera dem till *BG2* i stället för att skapa dem från början igen. Faktiskt kan spelet forma sig annorlunda om du importerar karaktärer, de vapen och objekt som du hittar i fängelset under flykten från Irenicus är inte de samma som hittas av spelare som har skapat sina karaktärer från grunden. En fin liten detalj.

Den övre gränsen för erfarenhet har i *BG2* satts så skyhögt som 2 950 000 poäng, till skillnad från de 89 000 som var den övre gränsen i *BG1*. Dina karaktärer kan alltså nå högre nivåer av styrka och således få tillgång till ännu mer kraftfulla spells och magiska vapen. Även om du väljer att importera din karaktär så tilldelas han automatiskt 89 000 erfarenhetspoäng med därtill motsvarande styrkor på alla karaktärens färdigheter.

Om *BG2* låter lite hardcore i dina öron så har du fel. Spelet är inte bara mycket lättare att komma in i än sin föregångare, manualen är också otroligt detaljerad och kan svara på i stort sett alla frågor som en nybörjare i rollspelens universum kan ha. För spelare som är nya i den stora *Baldur's Gate*-världen finns det också en tutorial som blir tillgänglig när du har skapat din karaktär. Med denna får du lära dig alla grunder, som hur du utrustar din karaktär med vapen, hur du interagerar med andra karaktärer och hur du kastar spells. Denna nyttiga lärdom för-

Du upptäcker många nya intressanta områden, som alvskogen Tethir, undervattensbyarna vid Kua-Toa, Cloudpeak Mountains och de mystiska, underjordiska städerna som kallas Underdark, där alverna bor.



SE DIG FÖR I alla rum kan faran lura. Använd dina tjuvars smygförmågor för att rekognoscera i det kompakta mörkret.



TA VARA PÅ DIG SJÄLV Du möter alla möjliga typer av dödliga spells, så du måste lära dig hur du kan undvika dem.

MASSOR AV KLASSER

"Class kits" är ett nytt begrepp i *BG2* som låter dig på på djupet med din karaktär.

FIGHTER



Den grundläggande fightern är bra på alla typer av närstridsvapen och kan bära alla typer av rustning. Inte bra på att kasta spells.

BERSERKER

En krigare som är i kontakt med sin brutala sida. Kan under strid falla i trans, vilket gör att han kan slåss värre än någon vanlig människa.
Styrkor: Kan gå bärsärkagång och därigenom ge mer skada, immun mot många spells.
Svagheter: Är omtöcknad ett tag efter att han har gått bärsärkagång.

WIZARD SLAYER

Specialtränad av sin sekt till att jaga spellcasters. Hans förmågor gör att han kan klara magiska anfall bättre än alla andra fighters.
Styrkor: Motståndskraftig mot magiska anfall och hans slag reducerar alla spellcasters anfallsstyrkor.
Svagheter: Kan bara använda vapen och rustningar som välsignats.

KENSAI

Kallas även Sword Saint. Denna krigare har tränats till att bli ett med sitt svärd. Han är dödlig och snabb.
Styrkor: Kan använda en "Kai"-färdighet som varar i 10 sekunder och gör att alla hans anfall ger maximal skada.
Svagheter: Kan inte använda missilbaserade vapen eller bära rustning.

PALADIN



Liknar en vanlig fighter, men är inte lika bra på en del områden. Kompenserar för detta med förmågan att använda holy magic.

CAVALIER

En gentlemannakrigare som sätter ära, mod och lojalitet högt. Hans specialitet är att slåss mot "klassiska" onda monster.
Styrkor: Har bättre chans att träffa och ger större skada mot demoniska och drakliknande varelser.
Svagheter: Kan inte använda missilbaserade vapen, då det strider mot hans övertygelse (!).

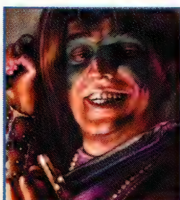
INQUISITOR

Har vigt sitt liv till att bekämpa de mörka krafterna. Hans gud har givit honom speciella färdigheter som hjälper honom att uppnå detta mål.
Styrkor: Kan kasta Dispel Magic- och True Sight-spells. Immun mot Hold- och Charm-spells.
Svagheter: Kan inte kasta Turn Undead- eller Cure Disease-spells.

UNDEAD HUNTER

Denne heliga hämnare har vigt sina färdigheter till att bekämpa alla levande döda.
Styrkor: Har en bättre chans att träffa levande döda än vanliga Paladins och ger dem större skada. Immun mot Hold- och Level Drain-spells.
Svagheter: Kan inte använda Lay On Hands-färdigheten.

THIEF



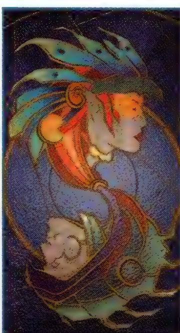
En fiffig karaktär, som är tränad i rån, ficktjuveri, knivar i ryggen och illvillig list. Rent i allmänhet en mycket duktig "smygare".

ASSASSIN

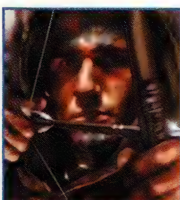
Specialiserad på att effektivt utföra lönnmord. Han förlitar sig till sin totala anonymitet och överraskningsförmåga. Utför sin uppgift väsentligt mer brutalt än en människa.
Styrkor: Kan "marinera" sina vapen med kraftfulla gifter.
Svagheter: Har begränsade förmågor inom en tjuvs grundläggande färdigheter.

BOUNTY HUNTER

En prisjägare som är tränad i att spåra upp sitt byte och släpa det levande och sparkande tillbaka till antingen ordningsmakten eller hans mästare i den undre världen.
Styrkor: Kan sätta upp effektiva fällor med olika verkningar.
Svagheter: Har begränsade förmågor inom en tjuvs grundläggande färdigheter.



RANGER



En friluftstyp som är tränad i bågskytte och liknande. Har några magiska förmågor som är förbundna med naturlivet och skogen.

ARCHER

Den ultimata bågskytten som utan problem kan klara av nästan vilket skott som helst.
Styrkor: Ger ökad skada med alla missilbaserade vapen. Kan använda sin Call Shot-förmåga en gång om dagen.
Svagheter: Kan specialisera sig i närstridsvapen, som svärd. Kan inte bära metallrustning.

STALKER

Mycket specialiserad spejare som kan operera i både vildmark och stadsmiljö. Han är en fantastisk spion med överlägsna färdigheter.
Styrkor: Mycket bra på att gömma sig i skuggorna. Har tillgång till tre 12-levels magiska spells.
Svagheter: Kan inte bära rustning som är gjord av något annat än läder.

BEAST MASTER

En vandrare som har en naturlig tillhörighet till djuren. Han besitter en begränsad förmåga att kommunicera telepatiskt med djuren.
Styrkor: Har högt specialicerade smygfärdigheter. Kan kasta Animal Summoning-spells.
Svagheter: Kan inte använda vapen som är gjorda av metall.

CLERIC



En religiös typ med talang för magisk healing. Kan inte använda vapen med egg som kan dra blod - klubbor och liknande går bra.

PRIEST OF TALOS

Talos är den onda guden för stormar, förstörelse och uppror. Clerics hos Storm-lord säger att han ska dödas innan ragnarök faller.
Styrkor: Kan kasta Lightning Bolt och Storm Shield flera gånger om dagen, beroende på nivå.
Svagheter: Inga särskilda, förutom en clerics vanliga svagheter.

PRIEST OF HELM

Anhängare av den neutrala guden för Watchers & Protectors. Han betraktas som de svaga och oskyldigas försvarare.
Styrkor: Kan kasta True Sight- och Seeking Sword-spells flera gånger om dagen, beroende på hans nivå.
Svagheter: Inga särskilda, förutom en clerics vanliga svagheter.

PRIEST OF LATH

Lathander är den goda guden för förnyelse, kreativitet och ungdom. Hans anhängare är mycket populära i *Forgotten Realms*.
Styrkor: Kan kasta Hold Undead- och Boon Of Lathander-spells flera gånger om dagen.
Svagheter: Inga särskilda, förutom en clerics vanliga svagheter.

DRUID



Mystisk varelse med magiska band till naturlivet. Kan byta form så att hon blir till ett djur och får då det djurets förmågor.

TOTEMMIC DRUID

Är nära besläktad med ett visst djur, ett som hon känner representerar hennes själ och som ger henne särskilda förbindelser till djurens rike.
Styrkor: Kan kalla in ett djurs själ som hjälp flera gånger om dagen, beroende på nivå. Antingen björn, varg eller orm.
Svagheter: Kan inte byta form.

SHAPESHIFTER

Är helt dedicerad till ett enda djur - den lykantropiska varulven!
Styrkor: Kan förändra sig till en varulv flera gånger om dagen, beroende på erfarenhetsnivå. Blir en ännu starkare varulv när hon når level 12.
Svagheter: Kan inte byta till andra former än varulv. Kan inte bära NÅGON form av rustning.

AVENGER

Medlem av en högt specialiserad sekt som har svurit att bekämpa alla som inte respekterar naturen.
Styrkor: Kan byta till flera olika former. Kan använda sex magiska spells upp till sjätte nivån.
Svagheter: Kan inte bära annat än läderrustning. Har inte särskilt mycket styrka eller konstitution.

BARD



Hjärtat och själen i varje grupp. Hans magiska sånger kan höja en grupps moral. Dessutom bra med lätta vapen, som kniv eller värja.

BLADE

En expert-fighter och äventyrare, vars skrytsamma uppträdande får honom att verka farligare än han egentligen är.
Styrkor: Kan använda Offensive- och Defensive Spin flera gånger om dagen, beroende på erfarenhetsnivå.
Svagheter: Hans Bard Song-färdighet blir inte bättre med tiden.

JESTER

Vältränad i konsten att roa och göra sig lustig. Han har i sanning förmågan att distrahera fienden, men tro för den sakens skull inte att han bara är en lustig fjant, för han kan vara dödlig i närstrider.
Styrkor: En Jesters sång hjälper inte allierade.
Svagheter: Inga särskilda, förutom en bards vanliga svagheter.

SKJALD

Denna nordiska bard är också en krigare med stor styrka, skills och godmodighet. Hans sånger är inspirerade av sagor om krig och ära.
Styrkor: Ger mycket stor skada med alla vapen. Hans sånger stärker en grupps stridsvilja.
Svagheter: Hans förmågor som ficktjuv är mycket begränsade.

medlas av en "läromästare", som heter Belt.

När du äntligen har kommit igång med själva spelet kan det vid första anblicken verka skilja sig lite från sin föregångare, vad gäller det visuella intrycket. Men låt dig inte luras, för den grafiska motorn (i all blygsamhet kallad "Infinity"), som styr hela den äventyrliga historien, har på ett nästan magiskt vis blivit kraftigt uppdaterad av utvecklarna på Bioware.

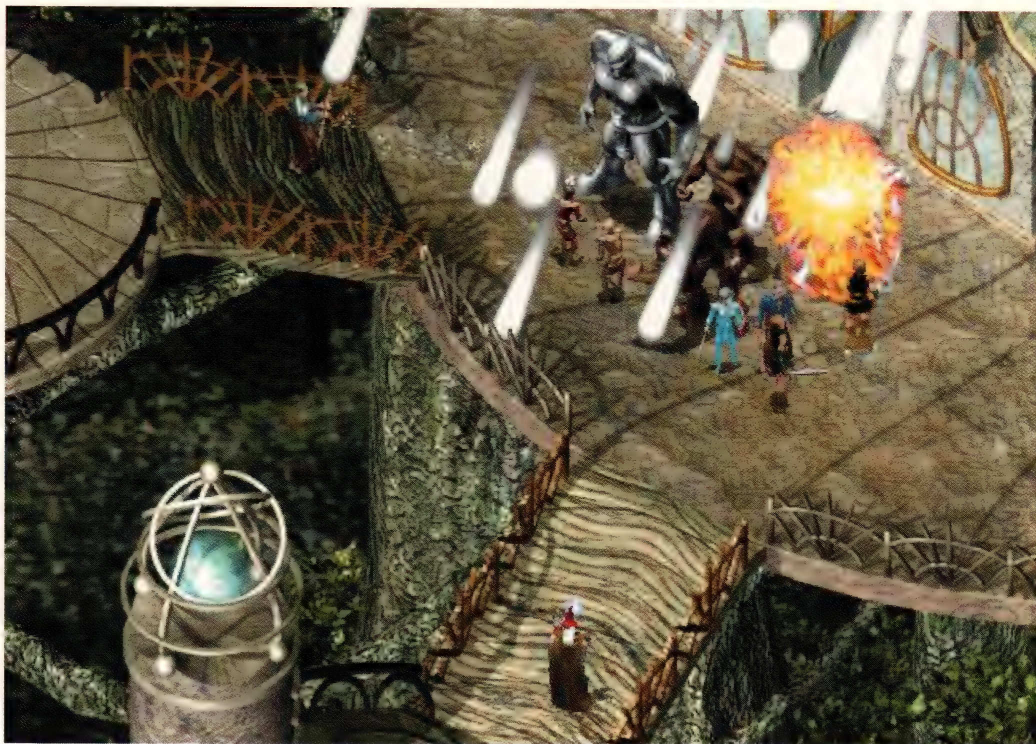
Det är nu möjligt att spela spelet i en rikt detaljerad 800 x 600 skärmupplösning, och det är till på köpet möjligt att "gömma" de tre flikarna i gränssnittet som visar karaktärerna i din grupp, kommandon och annan vital information. Du kan välja att dölja dem alla eller bara vissa, allt efter eget tycke och smak. Därefter är det en fråga om att lära sig kortkommandon så att man snabbt kan aktivera de olika funktionerna i användargränssnittet. På det viset



EN SNABB FLYKT Till skillnad från *BG1* kan man i *BG2* inte springa ifrån sina fiender genom att använda en exit. De följer bara efter ...



ERFARENHET ÄR GULD VÄRT Efter hand som du får mer erfarenhet kan du lägga poäng på att uppgradera din karaktärs färdigheter.



DEN VITA DUKEN Tack vare de nya funktionerna i den senaste Infinity-motorn kan man nu följa händelsernas gång i full screen och med upplösningen 800 x 600. 3D-supporten för de fantastiska spell-effekterna får det hela att se ännu bättre ut.

kan du följa händelsernas gång på en full och obefläckad skärm - något som alls inte är tråkigt för ögonen.

Andra visuella förbättringar kastar sig ut från skärmen när du börjar att kasta spells i huvudet på dina motståndare. Om din PC är välutrustad i avdelningen för 3D-grafikkort så blir du säkert glad av att höra att Bioware har implementerat 3D-stöd för spell-effekter i spelet via OpenGL. Så om du har OpenGL-drivrutiner för ditt 3D-kort kan du glädja dig åt de fantastiska pyrotekniska urladdningarna så fort du bara viftar lite grann med ett finger. Och om du saknar OpenGL-drivrutiner till ditt grafikkort så har killarna på Bioware inkluderat en smart liten mekanism som bör kunna lösa det problemet åt dig.

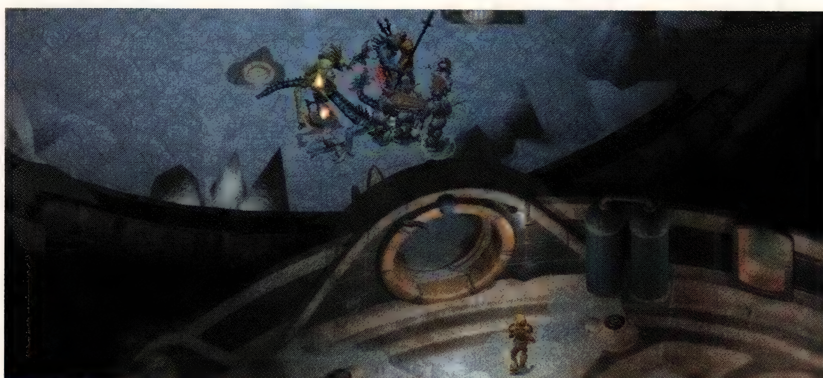
Även om du inte har installerat något 3D-kort ännu så behöver du inte få panik för det – *BG2* kräver inte nödvändigtvis ett 3D-kort för att kunna köras. Och spelets flexibla konfiguration öppnar också möjligheter för att du ska kunna skräddarsy det grafiska detaljdjupet och andra grafiska inställningar så att spelet körs optimalt i förhållande till din PC:s kapacitet. Och *BG2* ser superbra ut, oavsett om man är lycklig ägare till ett 3D-kort eller ej.

Den högre skärmupplösningen och de lite mindre figurerna gör att detaljdjupet i omgivningarna blir fantastiskt. Amn är ett land fyllt med andnödsframkallande scener och spelets designerns har verkligen ansträngt sig för att levandegöra några av de snygga landskapen från

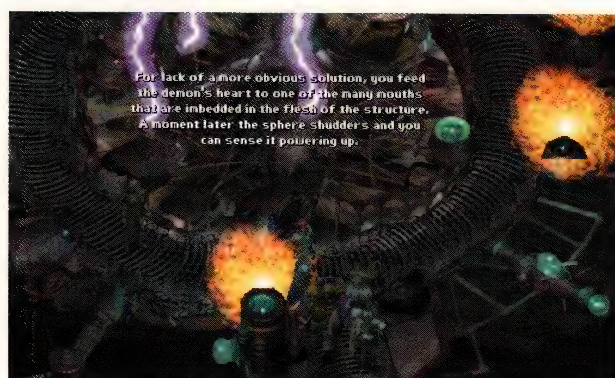
Om vi då ska komma med lite kritik så skulle det vara att vi gärna hade sett lite fler animeringar i de storslagna landskapen.

Forgotten Realms (det avancerade *Dungeons & Dragons*-universum som *BG2* är baserat på) och ge dem volym på den lilla skärmen. Spela detta spel så kommer dina näthinnor att tacka dig för all framtid.

Om vi då ska komma med lite kritik så skulle det vara att vi gärna hade sett liter fler animeringar i de storslagna landskapen. Medan vi spelade satt vi flera gånger och lyssnade på det flitiga surrandet från en närliggande by, utan att man på skärmen kunde se mer rörelse än på torget i Skövde på en regnig söndag. När det gäller scenerna ute i vildmarken så hade vi kanske också förväntat oss att se och höra svajande träd, porlande bäckar, djur som var ute på vandring och andra liknande atmosfärsförhöjande element som



UTSTUDERAD STRIDSTEKNIK Vissa karaktärer kan använda missilbaserade vapen. Här ser vi en tjuv i läderrustning som bekämpar sina fiender på långt håll. Smart liten tjuvrackare.



DET VAR INTE JAG! Det kan både vara extremt farligt – som på bilden – och extremt nyttigt att kombinera olika objekt.

Du ska lära dig 300 spells

Det finns ca 300 spells i BG2 och du kommer att bli tvungen att lära dig de flesta av dem om din grupp ska överleva. Man måste känna till verkningen och räckvidden på sina spells om man ska kunna reagera korrekt på ett magiskt anfall.

SPOOK



Level: 1 **Räckvidd:** 30 fot
Effektområde: En varelse
Effekt: Gör att trollkarlen kan spela på motståndarens fruktan och därigenom få en fördel. Om motståndaren inte kan kasta en effektiv blockerande spell mot Spook så springer han så långt bort från trollkarlen som han kan komma.

REFLECTED IMAGE



Level: 1 **Räckvidd:** Ingen
Effektområde: Kastaren
Effekt: Denna spell gör att kastaren kan skapa en exakt kopia av sig själv som kan gå vid hans sida. Om fiender anfaller vet de inte vem som är det verkliga målet och det är därför 50 procents chans för att de inte ska träffa dig.

FIND FAMILIAR



Level: 1 **Räckvidd:** Ingen
Effektområde: Kastaren
Effekt: Gör att kastaren kan kalla in en "familiar" som assistent och reskamrat. Familjärer är små varelser som hjälper sin herre med sina känsliga sinnen och kan fungera både som livvakt, spejare och spion.

GLITTER DUST



Level: 2 **Räckvidd:** 10 yards
Effektområde: 20 fots radie
Effekt: Skapar ett moln av små gyllene partiklar. Alla fiender i skyn måste kasta en framgångsrik räddnings-spell, annars bländas de, vilket sätter ned både deras anfalls- och försvarsförmågor. Kan också avslöja osynliga motståndare.

STINKING CLOUD



Level: 2 **Räckvidd:** 30 yards
Effektområde: 30 fots radie
Effekt: Skapar ett stort moln av stinkande gas. Alla som blir fångade i molnet måste kasta ett framgångsrikt räddningskast mot gift, annars trillar vederbörande omkull och måste bli liggande på marken en stund.

SPELL THRUST



Level: 3 **Räckvidd:** Synhåll
Effektområde: En varelse
Effekt: Tar bort allt magiskt skydd upp till och med femte nivån, som din motståndare använder. Bland dessa skydds-spells finns Minor Spell Deflection, Minor Globe of Invulnerability, Spell Immunity och Minor Spell Turning.



GUDOMLIGT INGRIPANDE? Vissa karaktärer kan hämta hjälp hos sin gud, som ger dem en hjälpande hand "when the going gets tough." Här ses en fighter/cleric som åkallar sin gud för att förbättra sina stridsfärdigheter. Gud vare med honom.

kunde ha gjort att man varit ohjälpligt fast vid skärmen. Men OK, man kan ju inte få allt.

Det är oundvikligt att man efter hand som man når högre erfarenhetsnivåer kommer att få möta större och tuffare monster. Faktiskt blir det snabbt uppenbart att striderna i *BG2* kräver mer av spelaren än i *BG1*. Man måste verkligen lägga upp en stridsplan inför varenda strid, särskilt när man ställs inför varelser som använder magi. Striderna får en mer strategisk inriktning och det är mycket underhållande. Om inte annat kan du vara glad för att spelet ger dig möjlighet att antingen utkämpa striderna i realtid eller att trycka på pausknappen och dela ut order till din grupp. Denna sista möjlighet ger spelets gameplay en klar doft av turn-baserad strategi.

Ett av felen i det ursprungliga *Baldur's Gate* var att många av uppgifterna hade en lite "Budpizza"-känsla - där man skickades ut för att hitta ett objekt som man sedan skulle leverera till någon. Det tröttnade man snabbt på.

Killarna på Bioware har uppenbarligen lyssnat till all feedback från det första spelets fans, för *BG2* är mycket mer historiestyrd. I *BG2* finns flera uppgifter som är viktiga för själva handlingen och färre av den sortens uppgifter där man ska hämta saker och ting som en springpojke. Dessutom har större tonvikt lagts på interaktion mellan spelets

Man måste verkligen lägga upp stridsplaner för varenda strid, särskilt när man ställs inför varelser som använder magi.



VAR ÄR JAG? Du måste verkligen utnyttja kartans noteringar, annars kommer du nästan säkert att gå vilse.



MONSTERANFALL Vissa varelser har tillgång till ett verkligt kraftfullt magiskt anfall som kan slå ut hela din grupp på en gång.

Test Center — Baldur's Gate 2

GRAFISKA PRESTANDA

Grafikkort	Upplösning	Pentium 200, 32 RAM	Pentium II 300, 64 RAM	AMD K6-2 400, 64 RAM	Celeron 400, 128 RAM	Pentium III 500, 128 RAM
Software	640 x 480	dåligt	acceptabelt	optimalt	optimalt	optimalt
	800 x 600	dåligt	acceptabelt	optimalt	optimalt	optimalt
	1024 x 768	hopplöst	hopplöst	hopplöst	hopplöst	hopplöst
Voodoo2 Diamond Monster 3D II	640 x 480	dåligt	acceptabelt	optimalt	optimalt	optimalt
	800 x 600	dåligt	acceptabelt	optimalt	optimalt	optimalt
	1024 x 768	hopplöst	hopplöst	hopplöst	hopplöst	hopplöst
Voodoo3 3dfx V3 3000 AGP	640 x 480	dåligt	acceptabelt	optimalt	optimalt	optimalt
	800 x 600	dåligt	acceptabelt	optimalt	optimalt	optimalt
	1024 x 768	hopplöst	hopplöst	hopplöst	hopplöst	hopplöst
Voodoo5 3dfx V5 5000 AGP	640 x 480	dåligt	acceptabelt	optimalt	optimalt	optimalt
	800 x 600	dåligt	acceptabelt	optimalt	optimalt	optimalt
	1024 x 768	hopplöst	hopplöst	hopplöst	hopplöst	hopplöst
TNT Creative Graphics Blaster TNT	640 x 480	dåligt	acceptabelt	optimalt	optimalt	optimalt
	800 x 600	dåligt	acceptabelt	optimalt	optimalt	optimalt
	1024 x 768	hopplöst	hopplöst	hopplöst	hopplöst	hopplöst
TNT2 Ultra Creative Graphics Blaster TNT2 Ultra	640 x 480	dåligt	acceptabelt	optimalt	optimalt	optimalt
	800 x 600	dåligt	acceptabelt	optimalt	optimalt	optimalt
	1024 x 768	hopplöst	hopplöst	hopplöst	hopplöst	hopplöst
GeForce	640 x 480	dåligt	acceptabelt	optimalt	optimalt	optimalt
	800 x 600	dåligt	acceptabelt	optimalt	optimalt	optimalt
	1024 x 768	hopplöst	hopplöst	hopplöst	hopplöst	hopplöst
GeForce 2	640 x 480	dåligt	acceptabelt	optimalt	optimalt	optimalt
	800 x 600	dåligt	acceptabelt	optimalt	optimalt	optimalt
	1024 x 768	hopplöst	hopplöst	hopplöst	hopplöst	hopplöst
G400 Matrox G400	640 x 480	dåligt	acceptabelt	optimalt	optimalt	optimalt
	800 x 600	dåligt	acceptabelt	optimalt	optimalt	optimalt
	1024 x 768	hopplöst	hopplöst	hopplöst	hopplöst	hopplöst
Rage 128 ATI Rage Fury	640 x 480	dåligt	acceptabelt	optimalt	optimalt	optimalt
	800 x 600	dåligt	acceptabelt	optimalt	optimalt	optimalt
	1024 x 768	hopplöst	hopplöst	hopplöst	hopplöst	hopplöst

FÖRKLARING (grå) - hopplöst, (röd) - dåligt, (gul) - acceptabelt, (grön) - optimalt

Kommentarer:

Liksom sin föregångare är *Baldur's Gate 2* ett mycket snällt spel - även om din dator knappast går under beteckningen "state of the art". Om du inte har något 3D-kort så missar du de urcoola 3D-spell-effekterna, men själva spelet är exakt likadant - och det är ju trots allt det som är viktigt.



BESKYDDA OSS! Spells som gynnar hela gruppen är mycket värdefulla. Använd dem frikostigt.



KLAUSTROFOBI Låt er inte fångas i trånga utrymmen. Striderna ska helst utkämpas i öppna omgivningar.

HOW LOW CAN YOU GO?

200 MHz Pentium
32 MB RAM

OK, det är visst inte varje dag man ser ett riktigt modernt spel som kan köras på den här typen av utrustning? *BG2* hackar aningen på denna PC, men det är inte så illa. Mer RAM är nyckelordet för ökad hastighet.



MÄRKLIGT STÄLLE Många underliga och *vid*underliga platser väntar på att upptäckas av dig. Platser som den här gläntan i vildmarken.

PARTY TIME!

Din grupp av stentuffa äventyrare kommer att bli rika och berömda för sina bedrifter. Men här är några människor som gått före och redan har fått sin rikedom och berömmelse. Fast det är klart, inte i *Baldur's Gate 2* ...

VILKA ÄR DE? Scully & Mulder.
VAD GÖR DE? Undersöker bizarra paranormala händelser på mörka platser.
HUR SKULLE DE KLARA SIG I BG2? Scullys grundmurade tro på att det *inte* finns något mer mellan himmel och jord än vad man kan se för blotta ögat, skulle utan tvivel betyda att hon omedelbart blir ihjälslagen av det första monstret hon möter. Mulder däremot blir fångad i första bästa trollkarls klor medan han försöker räkna ut var någonstans denna märkliga rymdvarelse har parkerat sitt UFO.



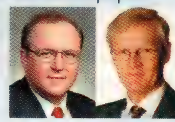
VILKA ÄR DE? Bröderna Olsen.
VAD GÖR DE? Producerar hissmusik som säljer i miljontals exemplar.
HUR SKULLE DE KLARA SIG I BG2? De har under åren överlevt punk, techno och hip-hop, ja, de har ju till och med vunnit melodischlagerfestivalen. Men det räcker inte att se mysig ut och sjunga romantiska serenader till medelålders kvinnor när man spelar *BG2*. Det första monstret de stöter på kommer att banka dem i bitar med deras gitarrer och sedan ha en rejäl fest på det som blir över.



VILKA ÄR DE? Scooby Doo & gänget.
VAD GÖR DE? Löser spökmysterier och fångar ondskefulla skurkar.
HUR SKULLE DE KLARA SIG I *BG2*? Tyvärr för Scooby och gänget är det inte en gammal man med en mycket övertygande gummimask som de stöter på i *BG2*. Om de här godtrogna typerna försöker dra masken av något av monstren så lär de få sina egna ansikten bortslitna. Scooby Doo skulle inte komma långt med sin gemytliga dumhet. Han skulle svingas i svansen tills den lossnade.



VILKA ÄR DE? Göran P och Bosse R.
VAD GÖR DE? Regerar Sverige med sina kompisar Gudrun S och Birger S.
HUR SKULLE DE KLARA SIG I BG2? Inte så illa alls. Vid det första mötet med ett monster skulle Göran P gå upp i talarstolen och upprepa sitt välkända mantra "Vård, skola och omsorg - och lite skatt emellanåt". Om inte det skrämmer bort monstret så börjar Bosse R svinga "nådiga luntan" i CD-format med skarpslipade kanter så att huvuden och armar flyger åt alla möjliga håll.



VILKA ÄR DE? Aqua.
VAD GÖR DE? Klipper hål i sina kläder och gör sånger om leksaker.
HUR SKULLE DE KLARA SIG I BG2? Vi vet ju alla att Rene är en riktig tuffing med en Ferrari. Men mot ett *BG2*-monster? Skulle inte tro det. Han skulle hoppa upp i famnen på Lene, som i sin tur skulle dumpa honom omedelbart och springa all världens väg med de andra mesarna. Och där ligger Rene och väntar tills han inser att monster inte slösar tid på så mesiga små-påvar.



karaktärer. Vilket tillsammans gör att historien blir mer fängslande. Därtill kommer att det är många uppgifter som inte direkt relaterar till handlingen, vilket gör spelet mindre linjärt.

Med den större komplexiteten i storyn är det en välkommen feature att man kan redigera sin journal och sätta markörer på kartan. Med över 100 mindre uppgifter förutom de stora uppgifterna som man måste lösa för att komma vidare i handlingen skulle man lätt kunna förlora översikten. Journalen uppdateras automatiskt, men man kan lägga till text själv. Det är ett användbart verktyg för att hålla reda på vilka man har talat med och vilka uppgifter man ska lösa åt dem.

Noteringarna på kartan är också mycket användbara. Man kan t ex markera intressanta platser i en stad, var karaktärerna finns och så vidare. Med dessa verktyg kommer du aldrig mer att behöva irra runt på måfå för att du har glömt var du mötte den där typen som ville ge dig en miljon guldmynt om du kunde hitta hans bortsprungna katt.



KALLA PÅ DINA PÄLSKLÄDDA VÄNNER Med vissa spells kan du kalla in hjälp från djurriket. Här ser vi några spindlar som kallats in för att kämpa för din sak. Sänd in dem i striden så kan de vända nederlag till seger när du och din grupp ligger illa till.

Som alla andra aspekter av spelet har *Baldur's Gate 2*:s multiplayer blivit grundligt förbättrat. Borta är de irriterande pauserna i spelet när någon i gruppen köper något eller talar med någon. Nu kan spelarna röra sig oberoende av varandra och den enda gången som spelet pausar är när någon talar med en karaktär som är viktig för handlingen. Spelarna kan vandra mer fritt och de kan till och med lämna skärmen och gå en bit bort ifrån den karaktär som uppträder som "huvudperson".

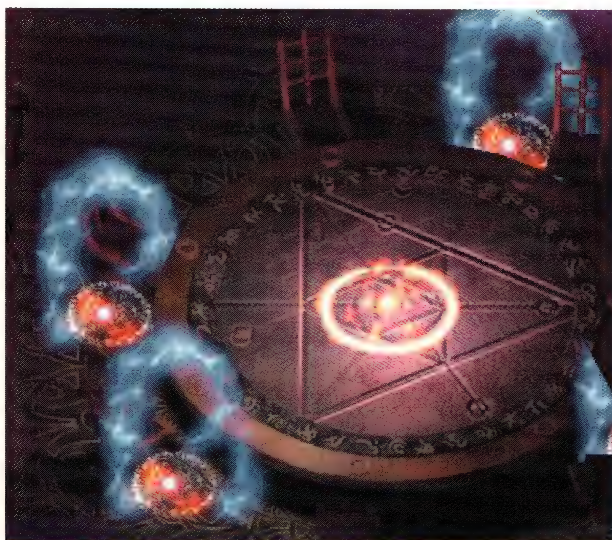
Den stora variationen som de många nya karaktärsmöjligheterna ger gör *BG2*:s multiplayer mycket underhållande. Om två spelare t ex vill vara fighters kan de forma sina karaktärer så att de ändå blir mycket olika, inte bara i de grundläggande färdigheterna (styrka, intelligens, visdom), utan även i sina förmågor.

Baldur's Gate 2 är mer evolution än revolution, men det är ändå ett fantastiskt bra spel. Det bästa rollspelet på länge.

Det är klart att *Baldur's Gate 2* blir en stor succé. Det är storslaget, fängslande och otroligt snyggt. OK, det är mer evolution än revolution, men det är ändå ett fantastiskt bra spel. Det bästa rollspelet på länge. Tag farväl av ditt sociala liv och hitta på ursäkter som du kan ge din flickvän när du inte dyker upp i sängen om fem minuter, som du hade lovat för flera timmar sedan.



MED DÖDEN I KÖLVATTNET Detta är ingen glad och lycklig historia, det handlar om död och förstörelse i dunkla miljöer.



ÖGONGODIS Tack vare 3D-support via OpenGL ser dina spells ut som ett nyårsfyrverkeri.

DOMEN

BALDUR´S GATE 2

TEKNIK

- **Minimum** 200 MHz Pentium 32 MB RAM
- **Rekommenderas** 400 MHz Pentium II 128 MB RAM 8 MB 3D-kort
- **Grafik** Software rendering ✔ Direct3D ✘ 3dfx ✘ OpenGL ✔
- **Ljud** EAX (SB Live!) ✔ Aureal 3D ✘ Dolby Surround ✘

MULTIPLAYER Max antal spelare: PC - 1 LAN - 6 Internet - 6
Antal spelare per CD: 1 Antal CD per spel: 4 Minimum modem: 56k

MULTIPLAYER-BETYG 8

KONKURRENTER

- **Baldur's Gate 2** Detta är så nära man kan komma det perfekta rollspelet. Visst liknar det sin föregångare, men vad gör det?
- **Diablo 2** Om du vill vila hjärnan och motionera ditt avtryckarfinger så är *Diablo 2*:s actiongameplay något för dig.
- **Deus Ex** Vill du komma ifrån svärd och magi och sånt? Det futuristiska *Deus Ex* är ett rollspel i ett cyberpunk-universum.
- **Icewind Dale** Använder en tidig version av den grafiska motorn som används i *BG2*, men är icke desto mindre ett lysande rollspel.

PLUS & MINUS

+ Ett i sanning storslaget rollspel som håller dig fängslad i veckor.
+ Stöder 3D-spell-effekter som gör att du tappar hakan.
+ En historia full av vändningar, kombinerat med ett fängslande gameplay.
+ En välgjord "tutorial" som utbildar nybörjare i genren.
+ En utmärkt multiplayer-del för upp till sex spelare i en grupp.
- Scenerna saknar ibland animeringar som kan göra dem mer levande.

BETYG

En strålande handling och ett snyggt utseende gör *Baldur's Gate 2* till ett riktigt toppspel inom traditionella rollspel. Det vinner inga priser för förnyelse, men det bryr du dig inte om när historien rullar igång.

9

■ Producent: **Ensemble Studios** ■ Utgivare: **Microsoft** ■ Pris: **259 kr**

Strategispelens konung gör det igen!

GENRE **Strategi**



GUD VARE OSS NÅDIG Med hela den franska armén i hälarna beslutar sig den engelska armén att gå till kyrkan och be en bön.

STATISTIK

Det officiella tilläggs-paketet från producenten av *Age of Empires 2.*

- 3 nya kampanjer
- Azteker och Spanjorer
- Nya landskap
- 11 helt nya enheter
- 26 teknologier
- En ny ursäkt för att slippa gå och lägga sig

Age Of Empires 2 sätter sig nu bekvämt till rätta på strategi-genrens tron efter utgivningen av det officiella tilläggspaketet **The Conquerors.**

Vi behöver en despotisk och våldsam ledare som kan leda hunnerna till seger i deras fälttåg mot Romarriket. Räck upp handen om du tror att du besitter en strategisk överblick och kan bita huvudet av en höna utan skrupler eller att få blodsmak i munnen. Alla intresserade ska betala 259 kronor i deposition.

Är du tänd på idén att bränna ned Rom till grunden? Är du mannen för jobbet? Det kan du ta reda på i *The Conquerors*, som är ett tillägg för *Age Of Empires 2*. Det handlar inte om någon revolution i förhållande till det ursprungliga spelet. Bara små finjusteringar av spelets gameplay. Bara fler kampanjer och enheter. Bara mer spelande. Bara *så* coolt.

Och vad är det då som är nytt? Ja, det finns som sagt tre helt nya kampanjer som täcker tre fältherrars bedrifter: Hunnerkonungen Attila, El Cid och Montezuma. Var och en av de sex uppdragen som en kampanj består av ger dig flera timmar av gameplay. Och tack vare den stora variationen i uppdragens mål och uppbyggnad är de lika fängslande och utmanande som de i *Age Of Empires 2*. Du får med andra ord valuta för pengarna.

Bara små finjusteringar av spelets gameplay. Bara fler kampanjer och enheter. Bara mer spelande. Bara *så* coolt.

Dessutom innehåller *The Conquerors* fem nya civilisationer, vilket inkluderar Spanjorer och Azteker. De har också lagt till en del klassiska slag under rubriken The Battles Of Conquerors. Bland andra slagen vid Hastings och Agincourt. Denna spelform är idealisk om man bara har lust att spela en snabb omgång *Empire* innan sängdags.

Det finns tre nya spelformer – King Of The Hill, Wonder Race och Defend The Wonder, som alla kan spelas antingen mot datorn eller mot en annan spelare – alla spelformer som också lämpar sig väl för att hoppa in och ut ur. Av dessa spelformer är Defend The Wonder definitivt det mest fängslande. Man börjar med begränsade resurser och ska snabbt etablera en bas med bastioner. Därefter ska man försvara ett Wonder mot det ena anfallet efter det andra. I 250 år! King Of The Hill är också ganska trevligt. Här ska man erövra ett Wonder och sedan försvara det mot sina rivaler i 550 år!

I gengäld fungerar spelformen Wonder Race inte riktigt. I kamp mot sju motståndare handlar det om att först få byggt sitt eget Wonder. Rätt simpelt. Lite *för* simpelt. Strider är inte tillåtna i den här spelformen och den desperata jakten på resurser blir snabbt, mycket snabbt, väldigt enformig. Men två av tre är ju inte alls så illa, som Meat Loaf en gång i tiden brukade sjunga.

En av de största kvaliteterna i de två tidigare *Age Of Empires*-spelen var dess artificiella intelligens. Den såg till att datorspelarna gav ett konsekvent och hårt motstånd hela vägen, vilket gjorde att man kunde



TROUBLED WATERS Två små kanonbåtar har tagit upp kampen med en hel vikingaflotta. Dumt.



DET SLUTGILTIGA MÅLET 1) Förstör fiendens stadscentrum. 2) Tvinga dem till underkastelse. 3) Låt dem tillbedja dig som en gud.



BÅGE OCH PIL De engelska bågskyttarna har en enorm räckvidd. Här är det de franska arvfienderna som får agera måltavlor.

Wannabee-ERÖVRARE

HISTORIEN ÄR FYLLD MED STORA MÄN OCH KVINNOR – OCH NÅGRA SOM INTE ÄR LIKA STORA. HÄR ÄR EN LISTA ÖVER AMBITIÖSA FÄLTHERRAR SOM ALDRIG LYCKATS FÅ IHOP NÅGOT IMPERIUM.

GUDRUN SCHYMAN



Vill gärna erövra: Kapitalet
Beskrivelse: Den ny hel-nyktra Gudrun Schyman har sett sitt parti gå från suspekt vänsterradikal till väljarpopulistiskt miss-nöjesparti. Till nästa val vill hon till varje pris ha erövrat väljarnas röster så att hon kan få titulera sig "minister", gärna med "stats-" före.
Fel: Är lite för kapitalistisk för sina stalinistiska vänner.

SADDAM HUSSEIN



Vill gärna erövra: Världen
Beskrivning: Urtypen för en feg mobbare som älskar att överfalla små försvarslösa länder. Har lärt sig av Stalin att man ska regera sitt land genom loppet på en kanon.
Fel: Den där mustaschen. Du är inte Stalin och du blir aldrig Stalin, så glöm det!

POSH SPICE



Vill gärna erövra: Hitlistorna
Beskrivning : Mycket beslutsam. Gör nästan vad som helst för att vinna i livets stora spel. Detta inkluderar att sjunga om "girlpower" och föda David Beckhams barn.
Fel: Alltså, hon kan ju inte sjunga så det är minsann tur att hon skaffat sig en karl som kan försörja henne ...



SOT OCH ASKA Biblioteket och kyrkan i den engelska byn har stuckits i brand av några soldater och håller på att gå upp i lågor. Flottan ligger i den naturliga hamnen utan att kunna ingripa.

HOW LOW CAN YOU GO?

200 MHz Pentium
32 MB RAM
Inget 3D-kort

Spelet kan köras på en 200 MHz-maskin, men bered dig på långsamma och hackande animeringar. En 300 MHz-maskin är helt klart att föredra.

spela spelen om och om igen. I *The Conquerors* har denna styrka blivit ännu mer tydlig, så man får förmoda att spelet blir minst lika hållbart som sina föregångare. Därtill har de tre svårighetsgraderna justerats så att alla *Age Of Empires*-veteraner ska få en större utmaning.

Spelets gameplay har också förbättrats i en del avseenden. Bl a kan man nu förutbeställa sina Farms genom en Mill, vilket gör spelet enklare att sköta. Den viktigaste ändringen är dock att priset på ett Town Center har stigit. Alla som har spelat online vet att en effektiv taktik i *Age of Empires 2* var att bygga ett Town Center inne i motståndarens bas i början av spelet. Town Centers har nu blivit dyrare, vilket ger mer balanserade multiplayer-spel.

Resultatet av alla de små finjusteringarna och nyheterna är ett utmärkt tilläggspaket. Ensemble Studios har inte vänt spelet i en ny riktning, de har bara *utökat* det rejält! Så om du inte fick nog av originalet så ska du inte tveka om att köpa även *The Conquerors.*

DOMEN

AGE OF EMP. 2: THE CONQUERORS

TEKNIK
- **Minimum** 200 MHz Pentium 32 MB RAM
- **Rekommenderas** 300 MHz Pentium II 64 MB RAM
- **Grafik** Software rendering ✔ Direct3D ✘ 3dfx ✘ OpenGL ✘
- **Ljud** EAX (SB Live!) ✔ Aureal 3D ✔ Dolby Surround ✔

MULTIPLAYER ■ Max antal spelare: PC - 1 LAN - 8 Internet - 8 ■ Antal spelare per CD: 1 ■ Antal CD per spel: 1 ■ Minimum modem: 28k

MULTIPLAYER-BETYG 9

KONKURRENTER

AOE 2: The Conquerors
Ett utmärkt tillägg till *Age Of Empires*-serien. Inga radikala förändringar, bara mer av samma härliga spel.

Age Of Empires 2
Allmänt sett som det bästa strategispelet just nu. En omfattande utmaning man kan återvända till hur många gånger som helst.

Earth 2150
Ett strategispel som utspelas i framtiden. Helt överlägset sin närmaste konkurrent, *Command & Conquer.*

Age Of Empires
Det står naturligtvis i skuggan av *Age of Empires 2*, men nu när det kan fås på rea är det definitivt värt att köpa.

PLUS & MINUS

+ Tre nya kampanjer som kommer att hålla dig vaken på nätterna.
+ Fem nya civilisationer och tre nya spelformer.
+ Förbättrad navigation och mer kompetenta motståndare.
+ Det billiga knepet att bygga Town Centers på fiendens bas är borta.
+ Spelet har ett mer lättillgängligt gameplay än tidigare.
- Spelformen Wonder Race är helt överflödig. Och dålig.

BETYG

***Age Of Empires 3* låter vänta på sig, så det här är precis vad alla AOE-fans har gått och väntat på. De nya kampanjerna ger många timmars spel. Spring ut och köp det och bli beroende – igen.**

9

■ Producent: **Raven Software** ■ Utgivare: **IQ Media** ■ Pris: **399 kr**

STATISTIK

Kämpa sida vid sida med alla dina favoritkaraktärer från *Star Trek Voyager* i den här coola 3D-shootern.

- 8 uppdrag på 2-5 levels vardera
- 9 hightech-vapen
- Utforska Voyager mellan uppdragen
- Över 14 fiender
- Segt multiplayer

Det första riktigt bra Star Trek-spelet

GENRE 3D-shooter

Om man parar två källor till god underhållning – *Star Trek Voyager* och *Quake 3* – så får man en visuellt attraktiv 3D-shooter. Men kan denna hybrid hålla sig flytande i ett hav av floppade *Star Trek*-titler?

Recept på en spelsuccé: Man tar den härliga grafiska motorn från *Quake 3* och blandar den med ett science fiction-universum som vi sett på TV. Låt detta puttra i några månader, förpacka i kartonger och sälj till utsvultna gamers.

Spel som görs på licens brukar vara sjukligt välfriserade (tråkigt snälla). Det är därför lite av en utmaning att göra ett *Star Trek*-spel i en genre där kanoner och sprängda kroppsdelar utgör huvudingrediensen. *Star Treks* motto är ju "We come in peace", men 3D-shooter-fans har ett annat stridsrop: "Blow to pieces!" Utvecklarna på Raven har dock gjort ett utmärkt jobb. De har skapat en 3D-shooter i *Star Trek*-anda, med massor av tunga vapen, utan att man ser så mycket som en droppe blod.

Och nu till historien. Under förföljandet av ett gäng rymdterrorister blir både USS Voyager och det fientliga rymdskeppet slungade 70 000 ljusår bort (wow, liksom) av en eller annan av de abnormaliter i rymden som *Star Trek* är fullt av. Vid full warp-fart får besättningen på Voyager räkna med att det tar ca 100 år att flyga hem till Jorden och man får därför slå sig samman med terroristerna för att försöka hitta en snabbare väg hem. Och så börjar de två inbördes misstänksamma teamen sin resa genom den mystiska Delta Quadrant ...

Star Trek Voyager: Elite Force är baserat på en idé om att Voyager-besättningen skulle utsättas för många faror och därför behöver en specialtränad elitkår som kan hantera farliga situationer. Löjtnant Tuvok, Voyagers orubbliga klippa till säkerhetschef, får därför i uppgift att samla ihop och träna denna specialenhet, det så kallade Hazard Team. Du börjar spelet i rollen som underofficeren Ensign Munro, som försöker klara sig igenom träningen till Hazard Team.

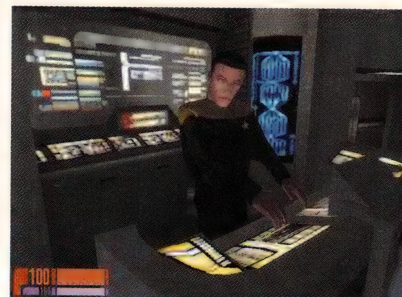
Som Munro skickas du ut på många farliga uppdrag, kallade "Away Missions", efter hand som Voyager möter det ena hotet efter det andra. Vilket egentligen handlar om att borda fientliga rymdskepp och mosa dess besättning.

Till skillnad från många andra 3D-shooters är många av uppdragen dock gruppbaserade, så du har dina gruppmedlemmar vid din sida. Detta gör att *Elite Force* skiljer sig från sina 3D-konkurrenter, där man ju gärna springer i långa korridorer utan annat sällskap än ett tungt vapen.

Star Treks motto är ju "We come in peace", men 3D-shooter-fans har ett annat stridsrop: "Blow to pieces!"



EN NEDSKJUTEN DISKOBOLL? Nej, det är inte ett disko för rymdvarelser. Det är den fullständiga förstörelsen av en fiende som kom lite för nära den senaste vapenteknologin.



SMILFINKEN Här ses den menige Harry Kim, som alltid försöker att imponera på kaptenen med sin visdom.



PRECIS SOM PÅ TV Det legendariska rymdskeppet USS Voyager är återgivet in i minsta detalj.

Spelets artificiella intelligens är lyckligtvis så välutvecklad att de andra gruppmedlemmarna inte visar några större tecken på total dumhet. De följer dig utan problem och uppvisar en trovärdig grad av personlighet. Medan du spelar får du höra både roliga och nyttiga kommentarer från dina stridskamrater.

En fin detalj är att man mellan uppdragen får tid att utforska det minutiöst rekonstruerade USS Voyager, och man kan då på egen hand konstatera att det inte finns några toaletter i närheten av kommandobryggan. Vilket får en att tänka på att det kanske finns en orsak till att de där rymddräkterna sitter åt runt fotlederna ...

De många fina detaljerna bidrar till att skapa en trovärdig och ganska intensiv atmosfär, som ofta saknas i andra 3D-shooters, där handlingen bara fungerar som en ursäkt för att öppna ett slakteri. Den extra dimensionen som ligger i att rösterna har lagts av TV-seriens skådespelare gör att man snabbt fångas av spelet och glömmer allt annat omkring en.

Som i alla andra 3D-shooters är en bra multiplayer-del viktig, och den har samma möjligheter som andra spel som bygger på *Quake 3*-motorn. Men det är fantastiskt vad roligt det är att spela deathmatch mot karaktärerna från TV-serien, som gärna använder sina välkända talesätt när de ger dig en omgång.

Hatten av för utvecklarna på Raven, för *Elite Force* är en cool 3D-shooter. Det är ingen nyskapande och revolutionerande titel, men de timmar man spenderar i *Star Treks* universum är äkta underhållning.

HOW LOW CAN YOU GO?

266 MHz Pentium
32 MB RAM
8 MB 3D-kort

Eftersom *Elite Force* är ett action-spel i vildaste fart så bör du inte spela det på svagare maskiner än denna. Det finns massor av möjligheter för att minska detaljgraden, och det bör du utnyttja för att få ut så mycket som möjligt av spelet.

RYMDVAPEN

Handvapen till alla!
Bonus för krigiska ...



PHASER
Standard-vapen för Federation-trupper. Liknar tyvärr en handdammsugare. Scary!
Primär verkan: Liten krafturladdning.
Sekundär verkan: Stor krafturladdning.
Energikälla: En självuppladdande inre batterikärna.



PHASER COMPRESSION RIFLE
Federationens gevär. Riktigt bra sniper-vapen, som träffar exakt även på stora avstånd.
Primär verkan: Normal skjutfunktion.
Sekundär verkan: Kraftig skjutfunktion.
Energikälla: Energipack som man får samla in.



I-MOD
Experimentvapen utvecklat av den sexiga Seven Of Nine. Ytterst effektivt mot Borg.
Primär verkan: Standard railgun-effekt.
Sekundär verkan: Kraftig energistråle.
Energikälla: Energipack som man samlar in.



SCAVENGER WEAPON
Standardvapen för de rymdvarelser som kallas Scavengers och som man konstant möter på sina uppdrag.
Primär verkan: Många projektiler på kort tid.
Sekundär verkan: Exploderande kulsvärm.
Energikälla: Power crystals.



DOKTOR DIAGNOS Skeppets virtuella läkare har alltid en förmaning på gång. Som när han uppmanar dig att sluta med spriten. Vilken pajas!

DOMEN

STAR TREK VOYAGER: ELITE FORCE

TEKNIK
■ **Minimum** 266MHz Pentium II 32MB RAM 8MB 3D-kort
■ **Rekommenderas** 400MHz Pentium II 128MB RAM 16MB 3D-kort
■ **Grafik** Software rendering ✗ Direct3D ✗ 3dfx ✗ OpenGL ✔
■ **Ljud** EAX (SB Live!) ✗ Aureal 3D ✔ Dolby Surround ✗

MULTIPLAYER ■ Max antal spelare: PC - 1 LAN - 32 Internet - 32
■ Antal spelare per CD: 1 ■ Antal CD per spel: 1 ■ Minimum modem: 56k

MULTIPLAYER-BETYG **8**

KONKURRENTER

■ **Deus Ex**
Har den klassiska 3D-shooter-attraktionen, men är med sina rollspelselement en aning "djupare" än de andra.

■ **Half-Life (plus tillägg)**
Visade de andra 3D-shooters hur en välkonstruerad handling kan lyfta ett spel över genomsnittet.

■ **Star Trek Voyager: Elite Force**
Ett coolt spel ur nästan alla aspekter. 3D-fanatiker bör inte tveka om att slakta spargrisen för att få råd.

■ **Daikatana**
En stor besvikelse från 3D-skjutaspelens okrönte kung, John Romero. Han måste skämmas ögonen ur sig.

PLUS & MINUS

+ Utmärkt personggalleri – Seven of Nine har fantastiska former!
+ Voyager har återskapats in i minsta detalj.
+ Utmärkt röstläggning från TV-seriens skådespelare.
+ Tack vare *Quake 3*-motorn är multiplayer ett enda stort nöje.
- Uppdragen är galna, men handlingen och karaktärerna uppväger det.
- Alla uppdrag utspelas i rymdskepp eller baser. Inga främmande planeter.

BETYG

Om du gillar *Star Trek* så köper du väl spelet oavsett vad vi säger. Men för alla andra kan vi meddela att detta spel är tusen gånger bättre än alla andra Star Trek-titlar tillsammans, och kan därför rekommenderas.

8

■ Utvecklare: **Ritual Entertainment** ■ Utgivare: **KE Media** ■ Pris: **399 kr**

Träd in i en värld fylld med coola varelser, hård rock och en hjältinna med stora fördelar och minimal klädsel. Träd in i *Heavy Metal: F.A.K.K. 2!*

HEAVY METAL

Det har blivit modernt att använda den alltmer populära hårdrockscenen som bakgrund för explosiva actionspel. Först kom *KISS Psycho Circus*, som nu följs av *Heavy Metal: F.A.K.K. 2*, som är baserat på kultserien och den tecknade filmen med samma namn. Inspirationen till spelets hjältinna är, som i de tecknade förlagorna, den storbystade mjukporrstjärnan och B-filmdrottningen Julie Strain, som visat sina attribut i över 100 filmer av mer eller mindre tvivelaktig karaktär. Hon spelar den dominerande huvudrollen i det färggranna action/adventure-spelet, som bjuder på massor av snygg grafik och blodig action i en av de mest lyckade Tomb Raider-klonerna vi sett hittills.

Faktiskt har fröken Strain en hel del mer originalitet och små överraskningar med sig i bagaget än det funnits sammanlagt i de hittills fyra (och snart fem) berättelserna om hennes kvinnliga konkurrent Lara Crofts arkeologiska irrfärder.

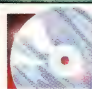
Heavy Metal är en mycket uppfriskande (om än inte alltid 100 procent lyckad) blandning av olika spelgenrer med tonvikten på det actionfyllda i 3D-skjutastil, men där det också finns plats för element från både adventure- och plattformsspelen.

I grunden är spelet dock uppbyggt omkring en serie våldsamma actionsekvenser som binds samman av mellansekvenser som därmed för handlingen linjärt vidare.

I korthet utspelas handlingen i den lilla världen Eden. Här har befolkningen just börjat komma igång med återuppbyggnaden av sin tillvaro efter ett stort krig, som sånär kostade dem alla livet. Men freden får självklart inte råda. Den onde Gith (som är hälften människa och hälften maskin) och hans blodtörstiga armé av cyborgs dyker oväntat upp med en punkt på dagordningen: Total makt.

Men ingen superskurk utan en superhjälte, eller i detta fall, en superhjältinna. Den kvinnliga krigaren Julie är en särdeles handlingskraftig dam, som tillsynes har valt att prioritera vapen högre än kläder, när hushållsbudgeten skulle planeras. Hon har på inget sätt tänkt sig att godvilligt lämna över makten till de onda styrkorna och kastar sig utan tvekan ut i en blodig kamp för frihet, jämlikhet och rätten att gå klädd i en minimal bikini.

Man börjar i en övningsarena i det en gång så idylliska Eden, där man med



FINNS PÅ DIN CD
Prova demot av *F.A.K.K. 2* på *incite*-CD:n.

F.A.K.K.²

GENRE Action/adventure

STATISTIK

Beskydda planeten Eden i rollen som den läckra hjältinnan Julie mot den onde Gith, ägare av jättekoncernen Gith Industries.

- 25 banor
- 20 vapen
- *Quake 3*-grafikmotor
- Julie Strain är stjärnan som är "större" än Lara

hjälp av ett träningshologram lär sig att använda de olika vapnen, att utföra både en- och tvåhandskombinationer och tränar ett brett urval av olika rörelser som man får användning för på sin färd. Ett bra sätt att komma in i spelet för både de erfarna spelarna och nybörjarna i genren.

Därefter är man redo att ta upp jakten på den överjordiskt onde huvudskurken Gith och hans många olika hantlangare. Man börjar i traditionell action/adventure-stil med att tala med de irriterande invånarna i Eden, fortsätter sedan med att slå ihjäl några fiender, talar med några fler invånare, och så fortsätter det tills man äntligen når fram till det första allvarliga "slut på banan"-monstret (som i spelet kallas för bossar).

Sekvenserna med byborna och de många andra vänligt sinnade varelserna som mest finns med för sitt komiska värde (och som ofta slutar som offer för de onda styrkorna), är faktiskt ganska underhållande. Detsamma är actionsekvenserna, även om det i längden kan vara en smula enformigt när det snabbskjutande härjandet lite för ofta bromsas av påtvingade och monotona hoppövningar som man måste gå igenom för att nå fram till nästa sekvens.

Alla banor är finurligt designade med stor känsla för de små detaljerna som verkligen utmanar spelaren.

Generellt kan action-delen dock lätt konkurrera med ett spel som *MDK2* både när det gäller svårighetsgraden och mängden och utformningen av de bizarra fienderna. Och om man vill ha minsta hopp om att slippa levande ifrån de många prövningarna så krävs det att man utnyttjar de olika fiendernas svagheter till sin egen fördel. Det kan dock ibland vara svårt, inte minst för att spelet får dras med en oprecis collision detection (som bestämmer när man träffar en motståndare eller själv blir träffad).

Men om man håller ut så blir man rikligt belönad i form av en serie storslagna motståndare som avslutning på de olika banorna, där ens överlevnad hänger på förmågan att både utnyttja sina vapen med precision och att kasta sig halsbrytande runt i landskapet för att undvika fiendernas anfall.

Ett litet råd: Undvik för allt i världen att bli fångad i ett hörn, då Julia då kan riskera att "fastna" i delar av inredningen och därmed förlora dyrbara sekunder i kampen för överlevnad.

FRODIGA LANDSKAP Som man kan förvänta sig av ett spel som använder den grafiska motorn från *Quake 3* med alla dess tekniska möjligheter så är omgivningarna i *Heavy Metal* både färgrika och varierade.

Oavsett om man befinner sig i de fuktiga träsken, bergiga kullarna eller arbetar sig fram mot den slutliga uppgörelsen i mörkrets djup, som bokstavligt talar är fullt med blod, är alla

HOW LOW CAN YOU GO?

266 MHz Pentium
32 MB RAM
2 MB 3D-kort

Minska upplösningen och dra ned på texturkvaliteten för att köra spelet. Se också till att du har installerat de senaste 3D-drivrutinerna så att inte spelet kraschar.



PRIORITERING Utrota alltid alla monster innan du börjar lösa gåtorna.



KAPOW! De många vapnen är både snygga och ger god effekt vid användning.



PROPAGANDAMASKIN Ignorera varelsen i bakgrunden, som gör reklam för Gith Industries, och koncentrera dig på att mosa allt inom räckhåll.



KVINNAN MED TALANG Många avancerade vapen kräver två händer för att kunna användas.

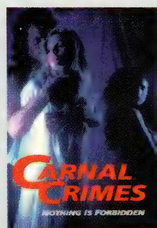


EN FUL TYP Slutmonstren i början av spelet dyker senare upp som "vanliga" monster.

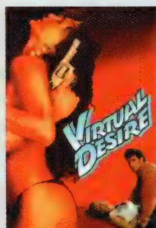
B-drottning

Även om **Julie Strain** har varit med i kända filmer som *Thelma & Louise* och *Beverley Hills Cop 2*, är hon mest känd för sina roller i dessa, öh, **B-films-klassiker.**





HANDLING: En ung kvinna misstänker att hennes älskare lever ett hemligt liv som kvinnomördare och tar själv hand om saken.



HANDLING: En man berättar om sina många saftiga affärer på Internet i ett försök att locka fram mannen som mördat hans fru.



HANDLING: En helt vanlig man upptäcker att det fallit på hans lott att rädda världen från en ondskefull trollkvinna.



HANDLING: En pengagalen hotellägare ger sin verksamhet en vitamininjektion genom att låta personalen gå runt i bikini.



HANDLING: Alienbimbos utan alltför mycket kläder på sig tar en våldsam hämnd på Jordens alla mansschauvinister.



banorna finurligt designade med stor känsla för de små detaljerna som verkligen utmanar spelaren.

Själva Eden är ett bra exempel på spelets grafiska kvaliteter, som är fyllt med ett överflöd av växter och olika livsformer, som tillsammans ger miljön liv och personlighet. I gengäld känns mellansekvenserna inte särskilt imponerande, speciellt eftersom man inte gjort så mycket ansiktsanimering, vilket därför, särskilt på nära håll, gör att karaktärernas samtal verkar livlösa och ger ett tråkigt intryck.

De många vapnen, och deras tillhörande tungt pumpande ljudeffekter, är några av de bästa vi har sett och hört i ett datorspel på mycket länge.

Styrningen av huvudpersonen Julie fungerar i stort sett utan problem.

På det hela taget är spelets ljudsida mycket lyckad från början till slut. Rösterna är passande tillspetsade och stöds både av de brakande ljudeffekterna och den hårda musiken, som bland annat levereras av några av hårdrockens största namn, som Monster Magnet, Pantera och Billy Idol.

SLAGKRAFTIGA VAPEN Också när det gäller styrningen skiljer sig *Heavy Metal* från andra spel i genren. Svärden hålls i höger hand så att man kan ha en sköld eller ett skjutvapen i den vänstra, och därmed utföra spektakulära och mycket effektiva dubbelkombinationer. Specialvapen som eldkastare, motorsågar och bazookas kräver två händer, men är i gengäld så mycket mer slagkraftiga.

Styrningen av de många vapenkategorierna (svärd, slungor, sköldar, små och stora skjutvapen, sprängmedel, rustningar och diverse andra småsaker) kan ibland vara lite besvärlig, särskilt när man står mitt i stridens hetta och måste lägga tid på att hitta rätt utrustning, men det är å andra sidan det pris man får betala för att ha ett spel med så otroligt många valmöjligheter.

I gengäld fungerar styrningen av huvudpersonen Julie



KOLL PÅ FORMERNA Ett exempel på Julies sparsamma garderob. Under spelets gång byter vår hjältinna kostym åtskilliga gånger.

LEKKAMRAT Julie Strain har varit med under hela designarbetet. Av tekniska hänsyn är hennes frisyr dock något enklare i spelet än i verkligheten.



DUCKA! Mot slutet av spelet blir huvudmotståndarna mer och mer obehagliga, både när det gäller storlek och eldkraft.

så gott som utan problem. Hon rör sig dit man vill (vilket inte alltid är en självklarhet i ett datorspel), och slagkombinationerna aktiveras med bara ett tangenttryck. Dessutom gör den lyckade kamerastyrningen att man alltid kan se vad som händer.

Den aktuella versionen har inga multiplayer-möjligheter och det är synd eftersom spelets figurer skulle passat bra för vilda strider på Nätet. Enligt producenterna kommer det dock snart att bli möjligt att ladda ned en gratis multiplayer-del via Internet, som kommer att innehålla både deathmatch- och capture the flag-banor.

EGEN PERSONLIGHET Trots att *Heavy Metal* i både design och spelkänsla påminner en hel del om t ex *KISS Psycho Circus*, och trots att producenterna från Ritual Entertainment har gjort sitt bästa för att marknadsföra Julie som nästa Lara Croft, så lyckas spelet i kraft av de många goda och originella idéerna (som t ex möjligheten till slagkombinationer) att bygga sin egen identitet och till och med göra det bättre än de flesta konkurrenterna.

Heavy Metals största problem blir nog att det har fått en image som ett kultspel. Men det är onödigt, för även om stämningen är både hårdpumpad och serietidningsliknande, så har spelet trots lite fel och brister också så många kvaliteter att det kan tillfredsställa andra spelare än de renodlade hårdrockarna.

Test Center — Heavy Metal F.A.K.K. 2

GRAFISKA PRESTANDA

Kort	Upplösning	Pentium 200 (RAM 32)	Pentium II 300 (RAM 64)	AMD K6-2 400 (RAM 64)	Celeron 400 (RAM 128)	Pentium III 500 (RAM 128)
Software	640 x 480	hopplöst	hopplöst	hopplöst	hopplöst	hopplöst
	800 x 600	hopplöst	hopplöst	hopplöst	hopplöst	hopplöst
	1024 x 768	hopplöst	hopplöst	hopplöst	hopplöst	hopplöst
Voodoo2 Diamond Monster 3D II	640 x 480	hopplöst	dåligt	acceptabelt	acceptabelt	optimalt
	800 x 600	hopplöst	dåligt	dåligt	acceptabelt	acceptabelt
	1024 x 768	hopplöst	dåligt	dåligt	acceptabelt	acceptabelt
Voodoo3 3dfx V3 3000 AGP	640 x 480	hopplöst	acceptabelt	optimalt	optimalt	optimalt
	800 x 600	hopplöst	acceptabelt	acceptabelt	optimalt	optimalt
	1024 x 768	hopplöst	dåligt	dåligt	acceptabelt	optimalt
Voodoo5 3dfx V5 5000 AGP	640 x 480	hopplöst	acceptabelt	optimalt	optimalt	optimalt
	800 x 600	hopplöst	acceptabelt	acceptabelt	optimalt	optimalt
	1024 x 768	hopplöst	dåligt	dåligt	acceptabelt	optimalt
TNT Creative Graphics Blaster TNT	640 x 480	hopplöst	dåligt	acceptabelt	acceptabelt	optimalt
	800 x 600	hopplöst	dåligt	dåligt	acceptabelt	acceptabelt
	1024 x 768	hopplöst	dåligt	dåligt	dåligt	acceptabelt
TNT2 Ultra Creative Graphics Blaster TNT2 Ultra	640 x 480	hopplöst	acceptabelt	optimalt	optimalt	optimalt
	800 x 600	hopplöst	acceptabelt	acceptabelt	optimalt	optimalt
	1024 x 768	hopplöst	dåligt	dåligt	acceptabelt	optimalt
GeForce	640 x 480	hopplöst	acceptabelt	optimalt	optimalt	optimalt
	800 x 600	hopplöst	acceptabelt	acceptabelt	optimalt	optimalt
	1024 x 768	hopplöst	dåligt	dåligt	acceptabelt	optimalt
GeForce 2	640 x 480	hopplöst	acceptabelt	optimalt	optimalt	optimalt
	800 x 600	hopplöst	acceptabelt	acceptabelt	optimalt	optimalt
	1024 x 768	hopplöst	dåligt	dåligt	acceptabelt	optimalt
G400 Matrox G400	640 x 480	hopplöst	dåligt	acceptabelt	acceptabelt	optimalt
	800 x 600	hopplöst	dåligt	dåligt	acceptabelt	acceptabelt
	1024 x 768	hopplöst	dåligt	dåligt	dåligt	acceptabelt
Rage 128 ATI Rage Fury	640 x 480	hopplöst	dåligt	acceptabelt	acceptabelt	optimalt
	800 x 600	hopplöst	dåligt	dåligt	dåligt	acceptabelt
	1024 x 768	hopplöst	hopplöst	hopplöst	hopplöst	hopplöst

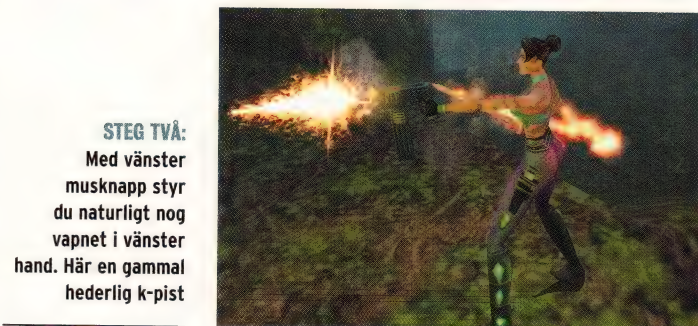
FÖRKLARING: hopplöst · dåligt · acceptabelt · optimalt

Kommentarer:

Installationen är helt problemfri. I gengäld ställer *Heavy Metal* ganska höga krav på din maskinvara, men om du sänker upplösningen och dessutom råkar ha ett hyfsat snabbt 3D-kort så är det inte omöjligt att spela det på en någorlunda "vanlig" PC.



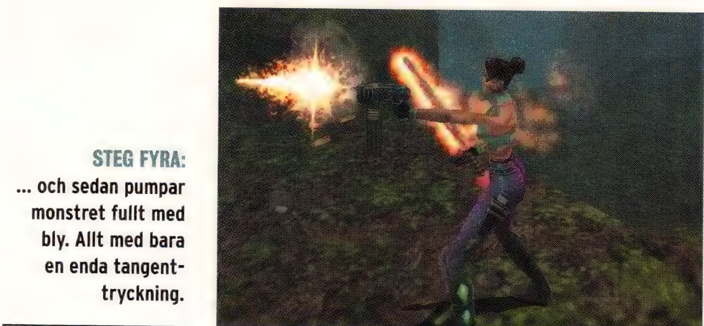
STEG ETT: Med höger musknapp styr du vapnet i höger hand. I det här fallet ett skarpslipat eldssvärd.



STEG TVÅ: Med vänster musknapp styr du naturligt nog vapnet i vänster hand. Här en gammal hederlig k-pist



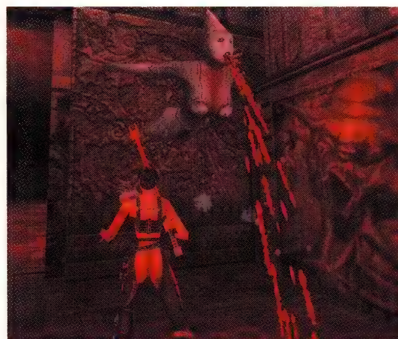
STEG TRE: Du kan också använda de två vapnen till kombinationsanfall, där du t ex först svingar ditt svärd mot fienden ...



STEG FYRA: ... och sedan pumpar monstret fullt med bly. Allt med bara en enda tangenttryckning.



BLODIGT HANTVERK Den enkla styrningen gör det möjligt att snabbt och enkelt reducera fienderna till fritt flygande kroppsdelar.



MAKABERT Den udda arkitekturen är ett av *Heavy Metals* varumärken.



STRIDSSIMULATOR Träningen görs genom att man försöker härma hologrammets rörelser.

DOMEN

HEAVY METAL F.A.K.K. 2

TEKNIK

Minimum	266 MHz Pentium II	32 MB RAM	2 MB 3D-kort
Rekommenderas	500 MHz Pentium III	128 MB RAM	32 MB 3D-kort

- **Grafik** Software rendering ✗ Direct3D ✗ 3dfx ✗ OpenGL ✓
- **Ljud** EAX (SB Live!) ✗ Aureal 3D ✗ Dolby Surround ✓

MULTIPLAYER ■ Max antal spelare: PC - 1 LAN - 0 Internet - 0 ■ Antal spelare per CD: 1 ■ Antal CD per spel: 1 ■ Minimum modem: -

MULTIPLAYER-BETYG -

KONKURRENTER

MDK2
Mycket svårt och mycket bra. Denna actiongigant är en märkbar förbättring av originalet på alla områden.

Heavy Metal F.A.K.K. 2
Lika svårt som *MDK2* och lika snabbt som *KISS: Psycho Circus*. Blandingen av serietidningskänsla och action fungerar bra.

KISS: Psycho Circus
Hård rock i långa banor, som dock blir lite enformigt i längden. Dessutom för ett antal irriterande buggar att spelet kraschar.

Tomb Raider: Last Revelation
Knäpp styrning och irriterande småfel. Inte särskilt mycket nytt i sagan om allas vår Lara Croft.

PLUS & MINUS

- \+ Ingen överdrivet detaljerad bakgrundshistoria, bara rakt på sak.
- \+ Imponerande arsenal av vapen för utrotning av fienderna.
- \+ Bizarra fiender, som är ännu märkligare än i *KISS: Psycho Circus*.
- \+ Ganska lyckad kombination av flera olika spelgenrer.
- \- Ibland riskerar man att "fastna" i de omgivande miljöerna.
- \- Buggig programmering kan göra det svårt att träffa motståndarna.

BETYG

De har inte lagt någon större energi på att bygga upp en trovärdig historia, men i gengäld finns det massor av möjligheter att utrota allt som rör sig. Ett mycket underhållande spel.

8

BÅDE FRAM OCH BAK
Verklighetens Julie Strain är för övrigt gift med skaparen av den ursprungliga serietidningen, Kevin Eastman. Lyckost!

■ Producent: **Maxis** ■ Utgivare: **Electronic Arts** ■ Pris: **249 kr**

Fler små människor
UPPFOSTRAN

GENRE Strategi

Som om livet inte var svårt nog som det är, har Electronic Arts givit ut en kaotisk "remix" av ett av tidernas största spel. Välkommen till **THE SIMS: LIVIN' IT UP**.



HOBBY Det finns många hobby-aktiviteter här. Här är en sim som håller på med krukmakeri.

STATISTIK

Adoptera en familj, ge dem ett hem och försök göra dem till produktiva medlemmar av samhället genom att skicka de vuxna till jobbet och barnen till skolan.

- Tillägg till *The Sims*
- 5 nya kvarter
- 120 nya objekt
- 50 nya sysselsättningar
- Skapa ett liv

Det är en ovedersäglig sanning att de flesta människor har en enorm nyfikenhet när det handlar om andra människors liv. En mycket klarsynt observation som bekräftas av hur enormt populära SVT:s *Expedition Robinson* och datorspelet *The Sims*, som stormade hitlistorna redan från början, är. De som ännu inte har spelat den här "verklighetssimulatorn" får nu en extra chans att njuta av spelets unika charm med detta utmärkta tillägg.

Även om *The Sims: Livin' It Up* inte kan betecknas som en uppföljare (det kräver originalspelet för att kunna köras) är det ändå en hel del mer än bara en samling buggfixar och ytliga förbättringar. Om du har spelat originalet och trodde att idén gett allt den hade att ge så håller utvecklarna på Maxis inte med. De har satt in en del bra svängningar som ger spelet en extra skvätt svart humor.

Det första man lägger märke till är att tilläggspaketet innehåller alla de buggfixar och officiella förbättringar som redan finns på Internet. Bland nyheterna är den mest uppseendeväckande de fyra nya kvarteren som du kan kontrollera. Ett av dem är redan bebott, medan resten väntar på att se vilka missfoster du tänkt låta flytta in. Det är nu också möjligt att riva upp din favoritfamiljs rötter och flytta dem till ett annat område, vilket sammanlagt kan ge dig den icke avundsvärda bördan att sköta 50 hushåll.

Tre nya arkitektoniska stilarter har lagts till, och det är nu möjligt att välja medeltid (slott), retro (50-talsstil) och tacky (typisk ungkarlslägenhet), och alla dessa nya stilar kommer med ett rikt urval av nya objekt (som täcker alla typer av utrustning till hemmet, inklusive antikviteter) – och det är här saken tar en mycket underhållande vändning.

Det är uppenbart ett en rejäl portion tankearbete har lagts ned på de här domestiska utökningarna, så spelarna bör tänka sig för ordentligt innan de blir köpgalna. Utan att förstöra allt det roliga kan vi ändå avslöja att det inte bara är Aladdin som kan få ut något av att gnida på en gammal lampa! Och vi kan väl alla tänka oss de olyckor som en kemilåda till de yngsta kan åstadkomma. Och om du tittar noga i ditt teleskop så kommer du att märka att X-Files inte har förpestat din TV-skärm helt förgäves ...

Lyxvaror är naturligtvis inte



X-FILES Lille Fox Mulder har fått ett teleskop i födelsedagspresent och har börjat se flygande tefat på himlen. Hans föräldrar tror inte på honom, men så ...



LIVSCYKEL Dina sims lever och dör, och efterlämnar ofta otröstliga vänner i sim-världen.



FESTORIGINAL Det är inte bara arbete hela tiden, det finns också tid för sociala aktiviteter.

HOW LOW CAN YOU GO?

233 MHz Pentium
32 MB RAM
Ingen 3D-kort

The Sims: Livin' It Up är inte det mest processorkrävande eller grafiskt intensiva spelet, så även en mindre snabb PC kan köra det. För att undvika irriterande "slow down" rekommenderar vi ytterligare 32 MB RAM, men realistiskt sett räcker den här konfigurationen.



ROBOT-RENGÖRING Robot-teknologin betyder att du kan slappna av i ett rent hus.



SPÖKHUSET Hallå? Någon där? Ser min bak stor ut i den här kjolen? Experiment med det paranormala, som här kristallkulan, kan få stort inflytande på en sim-familjs liv.

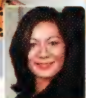
HEMINREDNING

DET FINNS TRE SÄRPRÄGLADE NYA INREDNINGAR ATT PLACERA SINA SIMS I.

FÄRGER FÖRSTÖR ÄKTENSKAPET!

SÅ HÄR SADE MÄKLAREN: Detta är en äkta designers stereotypa och smaklösa arbete. Väggarna har helt horribla färger som verkligen skär i ögonen, tragiskt leopardskinn, mjuka möbler och annat föråldrat möblemang. Om du tittar efter kan du se att vår manliga sim ligger helt ensam i sängen för att det hemska huset har gjort honom och hans hustru till värre fiender än Hitler och Stalin.

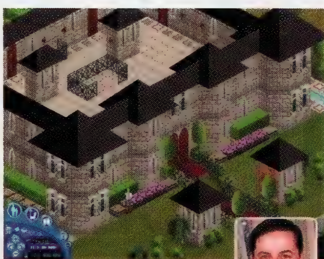




INRETT AV: Anna "Killfreak" Rosenprutt

EN KONUNGS PALATS!

SÅ HÄR SADE MÄKLAREN: Detta är ett medeltida hem med möblemang som verkligen går hand i hand med den grova stenen. Det ser kanske lite udda ut i ett villakvarter och det kostar en förmögenhet att värma upp, men det säger en hel del om din sociala status att du har råd med städerskorna. Du får dessutom alltid en inbjudning till alla fester som hålls i kvarteret!

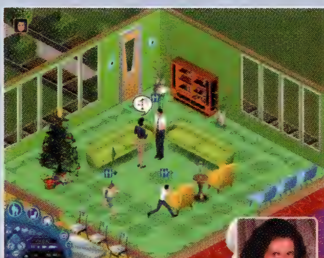




INRETT AV: Arthur Excalibur

RETRO ÄR ALLTID MODERNT!

SÅ HÄR SADE MÄKLAREN: Alla de som drömmer om att kunna återvända till "the swinging fifties and sixties" är målgrupp för den här inredningen. Här finns tonvis med fina ornamenteringar som man kan dekorera med, och eftersom retro alltid är coolt för de coola så kommer du aldrig att sakna gäster. Men håll ett öga på barnen, för de här dekorationerna är inte billiga.





INRETT AV: Jimmi "Pudelfrillan" Liberace

gratis, så du måste skicka dina sims till arbetet för att få råd. Nya jobbtyper har sett dagens ljus med jobb inom informationsteknik, journalistik, konst och paranormal efterforskning - vilket ger 50 nya sysselsättningar att välja mellan.

Varje yrke kräver speciella förmågor som man måste lära sig innan det kan bli tal om en befordran. Så var beredd på att öva dig på schack så att din sim kan förstå datorlogik bättre! Befordringar följer de stereotypa mönstren, vilket betyder att du som journalist börjar som en lusig spelrecensent, blir paparazzi och till slut får en egen cool talkshow.

Precis som i verkligheten är en sims arbete bara en tröttsam paus i de sociala åtaganden som utgör den mer meningsfyllda delen av livet. Så om det finns någon arbetsmoral så är det mest för att motverka en övertrassering av bankkontot.

Spelet innehåller en rad nya karaktärer som du kan interagera med, bland andra Döden med lien, en cirkusclown, trädgårdstomtar, rymdvarelser och en ande i en lampa. Och du har fortfarande en



TV:N BRINNER! Du måste hålla ett öga på barnen, annars bränner de ned huset och grillar korv över elden.

stor frihet inom spelets universum.

Som add-on är *The Sims: Livin' It Up* en finputsning av originalspelet, med flera fina tillägg. Det är beroende av den ursprungliga spelkoden så det var aldrig meningen att det skulle avvika helt från det gamla upplägget. Det säljs till ett rimligt pris, men man måste ha originalet för att köra det så tänk dig för innan du rusar ned till spelbutiken och kastar upp dina pengar på disken.

DOMEN

THE SIMS: LIVIN' IT UP

TEKNIK

Minimum	233MHz Pentium	32MB RAM
Rekommenderas	300MHz Pentium II	64MB RAM

Grafik Software rendering ✔ Direct3D ✘ 3dfx ✘ OpenGL ✘
Ljud EAX (SB Live!) ✘ Aureal 3D ✘ Dolby Surround ✘

MULTIPLAYER Max antal spelare: PC - 1 LAN - 0 Internet - 0
Antal spelare per CD: 1 Antal CD per spel: 1 Minimum modem: -

MULTIPLAYER-BETYG

KONKURRENTER

The Sims
De tog idén med "Little Computer People" och gjorde den till ett av de mest oväntade succéspelen.

The Sims: Livin' It Up
Inte så mycket en uppföljare som en add-on till det otroligt populära spelet. Massor av bra nyheter.

Creatures
Kläck, vårda och beskydda de små bizarra varelserna och hjälp dem med deras evolution genom tiderna.

Dogz & Catz
Folk gick helt amok, spillde mjölk i sina tangentbord och jagade hårbollar i denna välkomna paus ifrån plikterna.

PLUS & MINUS

+ Frihet att skapa precis som du vill. Du kan bo ensam eller i kollektiv.
+ Massor av objekt att interagera med och märkliga resultat därav.
+ Massor av nya, "far out"-karaktärer som man kan interagera med.
+ 5 nya karriärinriktningar, vilket ger 50 nya jobb att välja mellan.
- Saknar riktning, då det inte finns några uppställda mål.
- Det är lite dyrt, eftersom man måste ha originalet för att kunna köra det.

BETYG

Som ett litet mellanmål för spelare som redan har originalet och väntar på uppföljaren är det ett bra köp. Alla andra drar sig nog för att skaffa det, eftersom det blir för dyrt att köpa både originalet och tillägget.

8

■ Producent: **Capcom** ■ Utgivare: **Vision Park** ■ Pris: **349 kr**

TA UPP KAMPEN MED DIN INRE RÄDSLA

GENRE Skräck-actio

Det är skrämmande underhållande att följa den hårt prövade Jill Valentine genom den zombiefyllda Racoon City. *Resident Evil 3* är inget för spelare med dåliga nerver.

Resident Evil-serien har länge varit ett av de mest populära skräckspelen på PlayStation och har så smått börjat att bita sig fast på PC:n. Det tredje i raden borde egentligen ha varit nummer två, då det följer en av huvudpersonerna, Jill Valentine, och hennes flykt från det klaustrofobiska och zombiefyllda palats där den välformade STAR-agenten var fångad i seriens första spel. Men vad gör det att det är lite oordning i kronologin när spelet är så underhållande som *Resident Evil 3: Nemesis*.

Det är sällsynt att konverteringar från konsoler (i det här fallet PlayStation) till PC:n är särskilt lyckade och *Resident Evil 3* har också emottagits med en viss skepsis. Men även om spelet inte direkt bjuder på några revolutionerande nyheter så bjuder tredje kapitlet i skräcktrilogin på en lyckad blandning av små gåtor

REDO ATT DÖ?
Tag dig i akt när du kommer i närheten av överskurken, Nemesis.



I TUSEN BITAR Du kan ta hand om zombierna på en rad olika och osmakliga sätt.



FIRESTARTER? Racoon City bär tydliga spår av de våldsamma händelserna.

STATISTIK

I den tredje delen av Capcoms skräckhistoria ställs hjältinnan, Jill Valentine, mot den totala ondskan i form av Nemesis och hans horder av odöda zombies.

- Enormt spelområde
- Massor av nya zombies
- Både små gåtor och vild action
- Ny superskurk - The Nemesis
- Historieförändrande beslut
- Hjältinna med större hjärna än byst

och gåshudsframkallande utforskning från det första spelet och vilt och bloddrypande zombie-härjande från tvåan.

Spelets gameplay är helt identiskt med PlayStation-versionen. Men i gengäld har grafiken fått en omfattande högupplöst genomgång. Hjältinnan Jill ser bättre ut än någonsin tidigare och rör sig mycket mer realistiskt än i föregångarna. Hon har dessutom fått lära sig ett par nya trick, varav det mest effektiva är att vända på fläcken och hoppa sidledes när de odöda ska bekämpas.

Zombierna har också muterats och dyker nu upp i en rad nya och ännu mer osmakliga variationer (tjocka, smala, män och kvinnor) för att visa mångfalden hos befolkningen i Racoon City innan det fatala viruset slog till.

Racoon City själv är lysande återgivet som en levande metropol som kastats ut i kaos: Byggnaderna faller samman, det ligger välta bilar överallt, okontrollerade eldar härjar på gatorna och zombier vacklar fram i de mörka gränderna och övergivna husen, medan de sprider sjukdom, död och förstörelse till de få kvarvarande mänskliga invånarna.

Det finns ett bra urval av datorstyrda figurer. Och när man kommunicerar med dem så sker det via små njutbara mellansekvenser som för handlingen vidare samtidigt som man får ett antal oundgängliga ledtrådar till de i övrigt ganska enkla gåtorna.

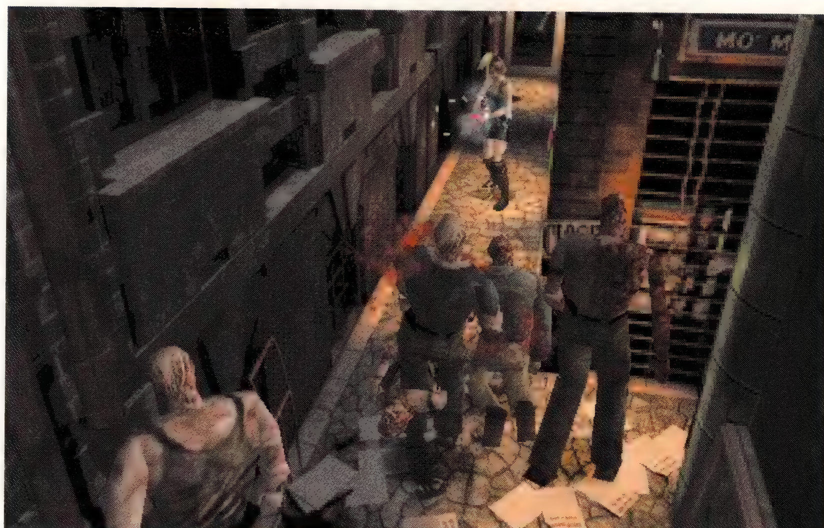
Det handlar som sagt inte direkt om något banbrytande spel. Nytänkandet begränsar sig till små detaljer som den genomgående huvudmotståndaren Nemesis, som gång på gång ingriper i händelserna och genom hela spelet är på jakt efter Jill och har för vana att dyka upp vid de mest olägliga tillfällen, som när man håller på att få slut på ammunition eller hälsa.

Allteftersom historien utvecklar sig ska man också ta sig igenom en mer strategipräglad del, där man introduceras till en styrbar manlig figur och så kallade "live selection"-val. Det betyder i all sin enkelhet att man på vissa ställen får välja mellan att stanna och slåss eller fly hals över huvud. Val som påverkar hur handlingen utvecklas. Besluten ska fattas omedelbart, eftersom minsta tvekan kan stå dig dyrt och ofta betyda en våldsam och snabb död.

Mängden av vapen och ammunition är inte direkt överväldigande, särskilt inte med tanke på att zombierna ibland dyker upp i överdrivet stora flockar. Det förstärks av att



HIMMELSK ELDKRAFT Till skillnad från de två första spelen får man här tillgång till ett pumphagelgevär tidigt i spelet.



MÖT SVÄRFÖRÄLDRARNA Zombierna har muterat till ett antal olika former och storlekar. Men de är fortfarande lika fula och inställda på att tugga livet ur Jill Valentine.

SKRÄCKFYLLDA FÖREBILDER

DU KAN SLÅ IHJÄL DE OTÄCKA TYPERNA I *RESIDENT EVIL 3* PÅ MÅNGA OLIKA SÄTT, BLAND ANNAT GENOM ATT SLITA LOSS KROPPSDELAR ELLER HUGGA AV DEM HUVUDET - HEMSKA LÖSNINGAR SOM PROGRAMMERARNA FÅTT INSPIRATION TILL FRÅN B-FILMER OCH VERKLIGA MASSMÖRDARES BLODIGA ARBETE.

NIGHT OF THE LIVING DEAD



George Romeros svartvita skräckis från 1968 gjordes på en så liten budget som 140 000 dollar, varav en stor del gick till slaktavfall från lokala slakterier. Köttstyckena spreds ut frikostigt mellan kulisserna medan huvuden rullade, kroppsdelar exploderade och de olyckliga offren ofta mötte sin oundvikliga undergång i klorna på de blodtörstiga zombierna.

THE EVIL DEAD



Sam Raimis B-film från 1978 gjordes också för att dra in pengar och handlade om fem unga människor och deras kamp mot en grupp kannibalistiska zombier som jagade dem genom en passande dyster skog. Självamputation, dissektion och vansinne var tre av de mer normala sätten som den skrämda gruppen fick möta sina öden på under filmens gång.

JACK THE RIPPER



Även om Jack the Ripper aldrig blev identifierad så skapade hans härjande skräck och rädsla i det viktorianska England under 1800-talet. Totalt fick sex prostituerade sätta livet till när han med kirurgisk precision skar upp dem och dissekerade dem, innan han lade fram de flesta av deras inre organ för allmän beskådan.

MILWAUKEE-KANNIBALEN



Jeffrey Dahmer (känd som The Milwaukee Cannibal) dödade 17 människår under åren mellan 1987 och 1991. Med hjälp av en serie olika tekniker gjorde han sina offer oförmögna att försvara sig innan han styckade upp dem med en motorsåg. Besvärliga kroppsdelar löstes upp i syra, medan resten senapsglaserades och lades in i kylen för senare förtäring.



DJÄVULEN SJÄLV **Nemesis är precis så ondskefull som han ser ut. Den bästa taktiken är att springa ifrån honom tills du fått ihop tillräckligt mycket eldkraft för att ta kål på honom.**

styrningen lider av konsolproblem och är för enkel och oprecis, så att man ofta hinner bli träffad innan man hunnit trycka på avtryckaren, oavsett hur bra reflexer man är utrustad med.

Icke desto mindre har *Resident Evil 3* en skräckfilmsliknande atmosfär, som ofta övergår föregångarnas. Tempot är halsbrytande, mängden av slaktade fiender stiger snabbt och spelet har genomgående finputsats så pass mycket att det rättfärdigar konverteringen av konsolversionen.

Spelare som är ute efter nytänkande och tekniska revolutioner blir dock besvikna. Det handlar i stället om mer av samma välkända vara, och det är nog sista gången som utvecklarna på Capcom slipper undan med det gamla receptet.

Med det sagt är det ändå roligt att se att man i alla fall har gjort ett försök att förbättra PC-versionen så att Racoon City har blivit den perfekta bakgrunden för alla de bloddrypande händelserna. Spelområdet är enormt och slaktandet pågår till synes utan slut, medan de små gåtorna känns som tidsfördriv, medan man tar en paus för att ladda om sina vapen. *Resident Evil 3* liknar med andra ord sina föregånare och det är faktiskt inte alls dumt!



GRÅTRIST HÖST **Den dystra atmosfären får en extra vitamininjektion av det eländiga vädret med tunga moln som hänger över Racoon City.**

HOW LOW CAN YOU GO?

266 MHz Pentium
64 MB RAM
8 MB 3D-kort

Resident Evil 3 innehåller en lång rad olika inställningsmöjligheter som gör minimumkraven lite svårdefinierade. Du bör ändå inte understiga ovanstående specifikationer för att slippa få ett olidligt långsamt tempo.

DOMEN

RESIDENT EVIL 3: NEMESIS

TEKNIK

Minimum	266 MHz Pentium II	64 MB RAM	8 MB 3D-kort
Rekommenderas	350 MHz Pentium III	128 MB RAM	16 MB 3D-kort

Grafik Software rendering ✘ Direct3D ✔ 3dfx ✔ OpenGL ✔
Ljud EAX (SB Live!) ✘ Aureal 3D ✘ Dolby Surround ✘

MULTIPLAYER Max antal spelare: PC - 1 LAN - 0 Internet - 0
Antal spelare per CD: 1 Antal CD per spel: 1 Minimum modem: -

MULTIPLAYER-BETYG -

KONKURRENTER

Resident Evil 3: Nemesis
Trilogin fortsätter med denna konvertering av konsolversionen. Det hittills klart bästa spelet i serien.

MDK2
En humoristisk upplevelse med tre vitt skilda hjältar att styra och en lång rad helt vansinniga motståndare.

Nocturne
Trots dess mycket goda föresats att skrämma livet ur spelarna så saknar det lite tempo och skräck.

Resident Evil 2
En inte särskilt vass PC-version med tonvikten lagd på action-delen. Inga direkta förbättringar från konsolspelet.

PLUS & MINUS

+ Alldeles ohyggligt många platser - särskilt för nybörjare i serien.
+ En ganska förnuftig blandning av små gåtor och vild action.
+ Omfattande och utmanande utom på den allra lägsta svårighetsgraden.
+ Grafiken är kraftigt förbättrad från PlayStation-versionen.
- Inga banbrytande nyheter i förhållande till de tidigare spelen.
- Den oprecisa styrningen kan vara frustrerande när det går vilt till.

BETYG

PC-ägare måste fortfarande leva med en försenad version av konsolspelet. Men slutresultatet blir bättre varje gång och trean bjuder på ett högt tempo, massor av skräck och ohämmat zombie-härjande.

8

■ Producent: **Criterion Software** ■ Utgivare: **Ubi Soft** ■ Pris: **349 kr**

En våt dröm

Deep Fighter är en av de första spelkonverteringarna från Dreamcast-konsolen till PC. Men av resultatet att döma så lär det knappast bli det sista!

GENRE **Action**

STATISTIK

Snyggt uppdragsbaserat undervattensäventyr som ställer spelaren inför en hord av monster från djupet och en flotta av fientliga ubåtar.

- 8 undervattens-farkoster
- 6 unika landskap
- 8 huvudfiender
- 50 uppdrag och extrauppgifter
- 30 minuter video

Det är lätt att se att *Deep Fighter* är en konvertering från Dreamcast-konsolen. Det har fantastiska undervattensscener och det är lätt att komma igång med. I gengäld finns det (ursäkta uttrycket) inget större djup i de våta ubåtsstriderna.

I *Deep Fighter* har man till uppgift att beskydda en undervattensbas mot fiender och samtidigt utföra en serie "vardagliga" uppgifter, som att samla in radioaktiva kristaller och att driva ihop fiskstim. Det hela är uppbyggt ungefär som i spel som *Starlancer* och *Wing Commander*, och binds samman av ungefär 30 minuters klichéfyllda videoklipp, där en rad okända skådespelare gör sitt bästa för att länka ihop handlingen.

Det är bra mycket mer krut i själva spelet, som börjar med ett mycket enkelt sökuppdrag, så att man kan lära sig att styra den första av totalt åtta undervattensfarkoster. Därefter stiger uppdragens svårighetsgrad och omfattar också regelmässiga möten med fientliga ubåtar och därav följande vilda undervattens-slagsmål.

Kameravinkeln växlar under spelets gång mellan den traditionella inifrån cockpit och till en tredje-personssynvinkel utanför när man behöver använda verktyg för att utföra sina uppdrag.

Utvecklarna på Criterion har an-vänt sig av en helt ny grafisk motor för *Deep Fighter*, som bidrar till att göra den våta världen detaljerad och levande, fylld med en rad färggranna tropiska fiskar och andra havsdjur, som tillsammans tar spelaren med på en i det närmaste surrealistisk färd över den koralltäckta havsbotten och upp mot ytan, där solens strålar med jämna mellanrum skär igenom det kompakta mörkret.

Det handlar alls inte om någon realistisk simulator, utan i stället om ett enkelt och tekniskt lyckat action-äventyr i stil med en tecknad film, uppbyggd omkring en mycket tunn story, men fyllt med medryckande action-sekvenser.



SHIELDS UP Samtidigt som du ska se upp för havets brutala varelser så kräver ditt arbete också att du kan bekämpa de många fientliga ubåtarna som går till anfall mot din bas.

HOW LOW CAN YOU GO?

166 MHz Pentium
32 MB RAM
4 MB 3D-kort

Deep Fighters 3D-motor gör att det körs bra på ett vanligt 4MB 3D-kort. Men om du vill ha ut så mycket som möjligt av spelet rekommenderar vi 12 MB.



SOPGUBBE Under spelets gång får du i uppdrag att samla in olika objekt på havets botten och släppa av dem på din bas.

DOMEN

DEEP FIGHTER

TEKNIK

- **Minimum** 166 MHz Pentium 32 MB RAM 4 MB 3D-kort
- **Rekommenderas** 266 MHz Pentium II 64 MB RAM 16 MB 3D-kort
- **Grafik** Software rendering ✔ Direct3D ✔ 3dfx ✔ OpenGL ✔
- **Ljud** EAX (SB Live!) ✔ Aureal 3D ✔ Dolby Surround ✘

MULTIPLAYER ■ Max antal spelare: PC - 8 LAN - 8 Internet - 8
■ Antal spelare per CD: 1 ■ Antal CD per spel: 2 ■ Minimum modem: 28.8k

MULTIPLAYER-BETYG **7**

KONKURRENTER

Starlancer
Supersnyggt rymdspel från skaparna av Wing Commander. Fortfarande i toppen bland alla action-simulatorer.

Battlezone 2
Kompetent fortsättning med en populär blandning av action och strategi. Föregångaren var inte heller dum.

Deep Fighter
Enkelt men snyggt undervattensäventyr, fyllt med otäcka havsmonster och färggranna tropiska fiskar.

Hardwar
Gremlins uppdragsbaserade action-spel är ett av de mest vanebildande på länge. Kan nu fås som budgetspel.

PLUS & MINUS

\+ 3D-realism får spelarna att kippa efter luft medan spänningen stiger.

\+ Enkelt gameplay och styrning gör spelet lätt att komma igång med.

\+ Välkonstruerade action-sekvenser av rimligt stigande svårighetsgrad.

\+ Blandningen av olika kameravinklar fungerar perfekt.

\- Enkel historia ger ingen lust att spela spelet mer än en gång.

\- Sannolikt lite för enkelt för härdade PC-veteraner.

BETYG

Inkarnerade strategi- eller rollspelsfanatiker kommer säkert inte att offra många minuter på *Deep Fighter*. Men spelare som vill ha ett enkelt och underhållande spel får massor av trevliga timmar under ytan.

7

■ Producent: **JoWood Productions** ■ Utgivare: **Infogrames** ■ Pris: **349 kr**

Redo för rusningstrafik

Betala pengar för att göra det trista jobb som andra lever på att göra åt dig. **Detta är Traffic Giant.**

GENRE **Strategi**

STATISTIK

Ett omfattande strategispel i trafikmiljö.

- 2 speltyper
- 500 olika byggnader
- Tusentals människor och bilar
- 25 transportformer
- Få folk att komma för sent till jobbet



SNART ARBETSLÖS Bilköerna växer blixtsnabbt om du inte sköter ditt jobb som du ska. Kanske borde du satsa på en karriär som cykelbud i stället.



PLANERANDE Städerna består av en rad små fyrkanter, ibland avbrutna av en liten flod som ställer extra krav på trafikplaneringen.

Traffic Giant har massor av möjligheter för aspirerande industri-magnater, men saknar nytänkande.

Det har blivit populärt att göra datorspel som simulerar allt från att driva sin egen järnväg eller ett företag till att bygga upp ett sjukhus eller en nöjespark från grunden. Nu kommer så spelet för alla som har suttit fast i en bilkö i rusningstrid, *Traffic Giant*.

Den här gången är uppgiften, som namnet antyder, att bli en stor kanon inom den trafikinriktade världen. Eller med andra ord: Alla som har svurit över de idioter som fyllt innerstaden med enkelriktade gator kan nu själv försöka att göra ett bättre jobb.

Traffic Giant är som de flesta andra spel i den här genren ett ymnighetshorn av valmöjligheter och statistiska översikter. En typ av spel som på ytan kan verka ganska trista och enformiga, men som ofta brukar bita sig fast när man väl har kommit igång.

Det börjar i det lilla, där man bara har en busslinje att organisera. Huvudskärmen erbjuder en typisk Sim City-liknande överblicksbild av staden, där fotgängare och bilister hastar runt. Om man klickar på en av personerna så får man veta var vederbörande är på väg och hur nöjd han är med transportsystemet. Efter hand som pengarna börjar att rulla in och man utökar med tåglinjer och rälsbussar så är det viktigt att hålla ett öga på hur nöjda pendlarna är med ens arbete.

Det händer dock i hög grad också på vilken speltyp man väljer. Som entreprenör är målet helt enkelt att tjäna så mycket pengar som möjligt, medan man som folkvald ska sörja för att befolkningen är nöjda, så att man inte får kicken vid nästa val.

Även om spelet stöder en skärmupplösning på upp till 1280 x 1024 så är grafiken *mycket* enkel och liknar i hög grad de första strategispelen från början av 90-talet. Staden är mycket fyrkantigt uppbyggd och ser, trots utvecklarnas påstående om att det finns över 500 olika byggnader, otroligt enformig ut.

Kort sagt innehåller Traffic Giant massor av möjligheter för spirande industrimagnater, men det finns inget som vi inte har sett förut. Spelet har också ett antal fel, där den största är bristen på en tutorial (träningsdel), vilket gör att man måste plöja igenom manualen för att komma igång.

Om man är ute efter något nytt, snyggt och spännande är det här knappast rätt spel. Men om man däremot vill mäta sina krafter i ett industristrategispel av det bättre slaget så finns det alltid plats för ännu en aspirerande affärsledare i datorspelens värld.

HOW LOW CAN YOU GO?

266 MHz Pentium
32 MB RAM
Inget 3D-kort

Uppfyller du de här kraven kan spelet köras utan problem, förutsatt att du inte vrider upp skärmupplösningen för högt.

DOMEN

TRAFFIC GIANT

TEKNIK

- **Minimum** 266 MHz Pentium II 32 MB RAM
- **Rekommenderas** 350 MHz Pentium II 64 MB RAM 8 MB 3D-kort
- **Grafik** Software rendering ✔ Direct3D ✔ 3dfx ✔ OpenGL ✘
- **Ljud** EAX (SB Live!) ✘ Aureal 3D ✘ Dolby Surround ✘

MULTIPLAYER ■ Max antal spelare: PC - 1 LAN - 4 Internet - 0
■ Antal spelare per CD: 1 ■ Antal CD per spel: 1 ■ Minimum modem: 56k

MULTIPLAYER-BETYG 4

KONKURRENTER

Railroad Tycoon
Särdeles framgångsrik SJ-simulator från strategispelens mästare Sid Meier. Kan dock vara lite svår att komma igång med.

Airport Inc.
Ett ganska nyskapande tillskott till genren, där spelaren styr sin egen flygplats. Och så har det 3D-grafik!

Traffic Giant
Kurera innerstadens trafikproblem eller se invånarna bli alltmer irriterade. Roligt, men helt utan nytänkande.

Theme Park World
Spelet som var med och startade genren. Vackert att se på och massor av djup om man orkar sätta sig in i det.

PLUS & MINUS

\+ Massor av olika saker att bygga och mål att sträva mot.

\+ De konstant aktiva datorfigurerna gör spelet levande.

\+ Välbekant gränssnitt gör det ganska enkelt att komma igång.

\- Grafiken liknar andra spel i genren och är både enkel och gammaldags.

\- Alla städer är fyrkantiga, vilket gör dem överskådliga, men orealistiska.

\- Spelet innehåller inte en enda nyskapande egenskap.

BETYG

Ett ganska spelbart, om än mycket traditionellt bidrag till en efter hand överbefolkad genre som bara tilltalar mer specialiserade spelare. Det är stor brist på nytänkande inom den här delen av spelvärlden.

6

■ Producent: **Revolution Software** ■ Utgivare: **Ubi Soft** ■ Pris: **349 kr**

BLODIGT ÄVENTYR

GENRE Action/adventure

IN COLD BLOOD är ett försök att ge adventure-genren nytt liv med en rejäl injektion av äkta action. Ett experiment som är mycket nära att lyckas.

STATISTIK

Spåra upp en saknad agent och förstör en vansinnig ryss planer på att starta ett atom-Ragnarök i detta Bond-liknande äventyrsspel som också innehåller en rejäl portion action.

- Nästan 600 platser
- 9 uppdrag
- 3 CD
- Dubbelagenter
- Namnet är Cord, John Cord.

Det händer nuförtiden ganska ofta att spelutvecklare försöker blanda olika spelgenrer för att nå en så bred publik som möjligt. *In Cold Blood* är ännu ett exempel på den trenden. Spelet kunde utan problem ha gjorts som ett renodlat peka och klicka-äventyr, men i stället har utvecklarna på Revolution blandat in massor av action i soppan för att ge den lite mer tryck och höja tempot. Det är både bra och dåligt.

Historien i *In Cold Blood* är nog spelets starkaste sida med en komplex handling som både är spännande och fylld med massor av överraskningar.

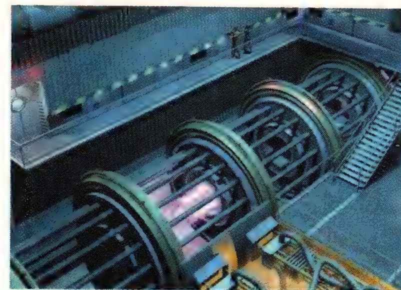
Man spelar den brittiske MI6-agenten John Cord, som i början av spelet torteras av den ryske diktatorn Dmitri Nagarov, som är mycket trött på att britterna konstant lägger sig i hans planer på att starta ett kärnvapenkrig mellan Kina och USA.

Från början såg John Cords uppdrag annars ut att vara ett rent rutinuppdrag där han skulle spåra upp en försvunnen amerikansk agent. Men han blir förrådd och befinner sig plötsligt i en ren mardröm som spelarna får uppleva genom en serie flashbacks medan Cord ligger på tortyrbänken.

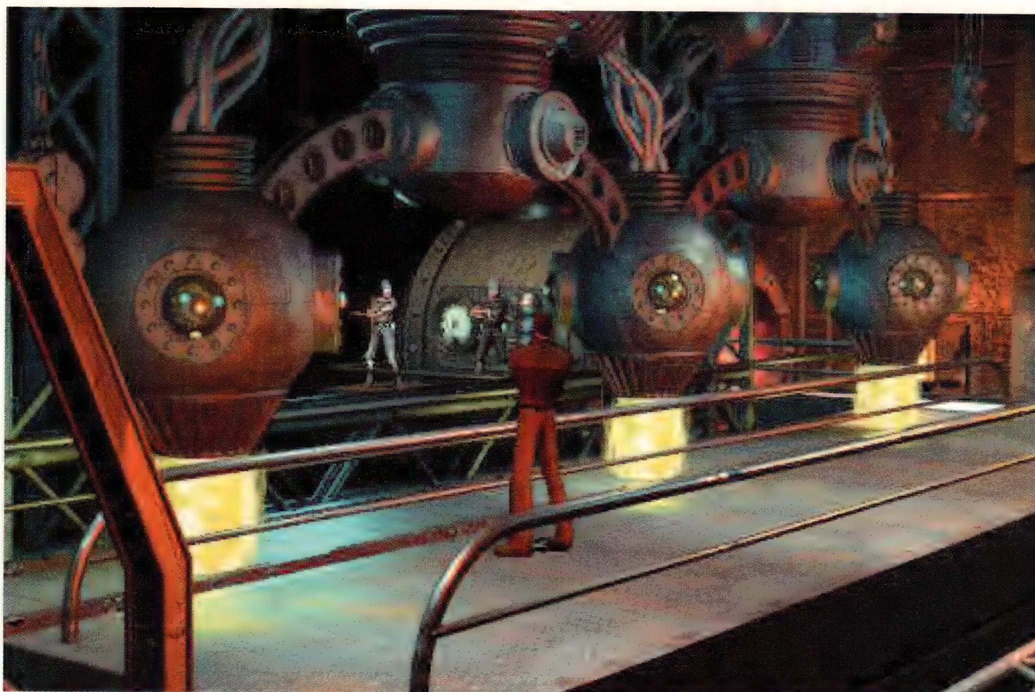
I den sista tredjedelen av spelet byter man dock till nutid och John Cord kan fly från tortyren. Flykten går från det fientliga Volgia fram mot den oundvikliga avslutande konfrontationen med Nagarov. Alltså ett äventyr i ren James Bond-stil.

John Cords favoritleksak är hans specialdesignade armbandsur, även kallat REMORA (Remote Entry Mainframe Override & Recall Assistant). Det är en fiffig liten sak som kan trolla fram en karta över alla fientliga vakter och robotar, den innehåller en databas med spelets olika figurer och upplysningar som man samlat in på vägen, samtidigt som man kan använda den för att skicka och ta emot e-post. Man kan dessutom använda REMORA:n för att ansluta sig till de många datorer som är utspridda över de många banorna och hacka sig igenom diverse elektroniska lås och styrsystem för kanontorn och radarsystem, så att det bli enklare att ta sig fram.

Styrningen i spelet sköts med tangentbordet eller en joystick. Man kan inte använda musen. Det kan ibland



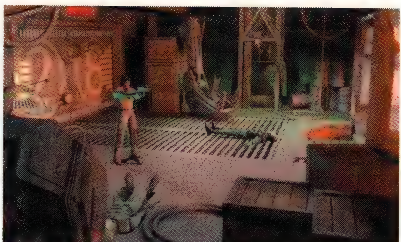
ENORM TURBIN Ett exempel på hur liten Cord är i förhållande till de futuristiska maskinerna.



ANSIKTE MOT ANSIKTE Just när du klarat av en svår manöver och flyttat över en bit rör till transportbandet så dyker de här två typerna upp - och de är ute efter bråk.



DEN STORA FLYKTEN När spelet byter till nutid ska du försöka fly från den dystra tortyrkammaren.



SKJUTGALEN Kliande avtryckarfinger avråds å det bestämdaste, då oväsendet från ditt vapen får vakterna att komma springande.



GYMNASTISKA ÖVNINGAR Håll tungan rätt i munnen, annars slutar Cord som köttfärs i monstermaskinen under honom. Och vänta bara, för några få meter längre fram väntar ännu en prövning i form av ett brännhett oljefat. Det är inte lätt att vara agent.

Action-avdelningarna utspelas i realtid, där man måste kämpa mot tiden för att lösa sina uppgifter.

göra det till lite av en prövning att styra Cord genom dörrar och placera honom rätt när han t ex ska ta sig nedför en stege.

En stor del av spelet går ut på att smyga sig förbi vakter eller smyga sig på dem och ljudlöst slå ut dem. Vår agent kan både gå sidledes, springa, knästå och krypa fram, allt efter vad situationen kräver. Tunnor, lådor och fordon kan användas som skydd, men ofta gör den fasta kameravinkeln att det är svårt att bedöma situationen när man har gömt sig för bra. Minsta lilla ljud får vakterna i närheten att antingen sätta igång larmet, ropa på hjälp eller kasta sig ut i en större skottduell som oftast får fatala följder för John Cords agentkarriär.

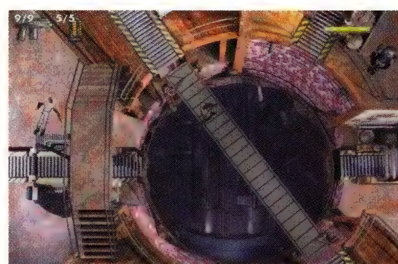
Medan PlayStation-versionen blev beskylld för att vara för enkel har man med PC-versionen gjort precis tvärtom. Man råkar t ex ofta ut för att vid ankomsten till ett nytt ställe plötsligt stå omringad av ett dussin fiender utan att så mycket som hinna sträcka sig efter sitt vapen.

För att vara en i övrigt vältränad agent är Cord dessutom osedvanligt dålig på att träffa och det verkar lite underligt att fienderna till synes kan tåla stora mängder bly, medan ett vanligt karateslag får dem att däcka direkt.

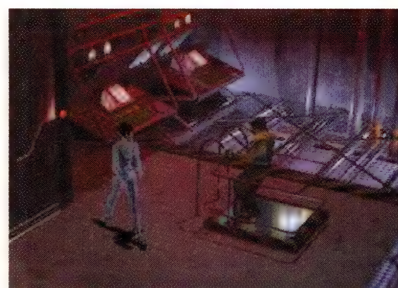
Denna action-baserade vinkel på spelet har dock också sina fördelar. Det ger lite extra spänning att dessa avsnitt utspelas i realtid, där det blir en kapplöpning mot tiden för att få löst sina uppgifter innan alltihop exploderar runt öronen på en. Det gäller också ett par av de små gåtorna som är tidsbegränsade och som kräver både en säker hand och



HALLÅ, JAG SADE "UPP MED HÄNDERNA"! Cords något primitiva förhörsteknik har ingen större effekt på en upptagen vetenskapsman.



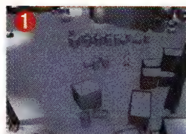
FÅGELPERSPEKTIV Håll ett öga på roboten längst upp till höger. Om den ser dig så kan du lika gärna börja om från början.



MOTORISKT HÄMMAD Det kan kosta Cord livet när det tar honom en halvtimme att hitta rätt plats vid stegen för att kunna klättra ned.

EN AGENTS ARBETSDAG

Gåtorna i spelet kräver en kombination av logiskt tänkande, timing och ljudlöshet. Och visst ja, en smula våld skadar inte heller!



1 I skydd av tunnorna och de mörka skuggorna smyger du dig fram till byggnaden.



2 Du klättrar uppför stegen och väntar tills vakten går in mot dörren under dig.



3 Som en nyfiken typ sitter du och tittar på vad han gör. Oroa dig inte, han kan inte se dig.



4 OK, han glor på TV, men bilden blir lite dålig när du har pillat på antennen.



5 Göm dig och vänta på att han ska dyka upp för att justera antennen.



6 Sänk honom med ett av dina effektiva karateslag. Nu är du nästan färdig.



7 Sök igenom vaktens fickor, ta hans passerkort och gå in i byggnaden. Enkelt, va?

Stjärnorna

Under spelets gång kommer man i kontakt med ett antal figurer. Här är en liten rollista:



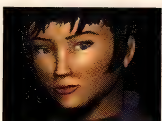
JOHN CORD

HAN ÄR: Hårdkokt och heroisk actionman. En damernas man.



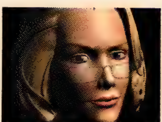
DMITRI NAGAROV

HAN ÄR: Grym, ond och otroligt intelligent diktator.



CHI-LING CHEUNG

HON ÄR: Attraktiv kinesisk agent som man inte riktigt kan lita på.



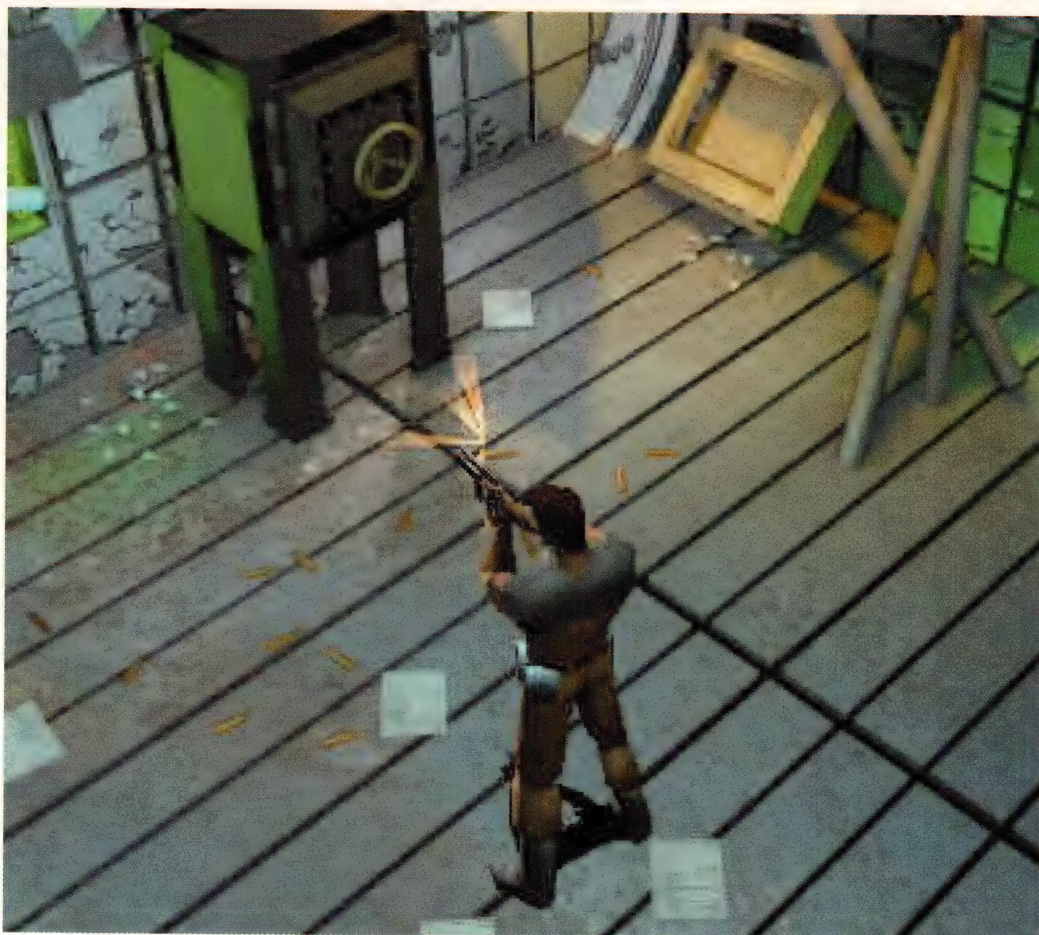
ALPHA

HON ÄR: En duktig MI6-agent. Auktoritär och trovärdig.



ALEXANDRA TOLSTOV

HON ÄR: Professor Tolstovs kidnappade dotter. Bitsk och bitchig.



KASSASKÅPSKUPP Det finns många sätt att ta sig in en bepansrad låda på. Kanske borde John Cord tittat på några fler filmer med Jönsson-ligan. Kanske bör man leta lite efter koden innan man tappar tålamodet.

starka nerver för att lösa. Det känns lite extra när man vet att man kan dö varje gång man går runt ett hörn. Spänningen dras dock ned lite av att man hela tiden måste spara spelet varannan sekund om man vill ha någon chans att klara sig till slutet.

Man ska också alltid försöka att tala med de olika figurerna mer än en gång, då de ofta vet mer än de är villiga att avslöja första gången man får tala med dem. Och så är det en bra idé att alltid kontrollera om de utslagna vakterna har någon ammunition och medicinlådor, du får användning för båda.

Eftersom Cord arbetar ensam i stora delar av spelet är det befriande lite dialog i *In Cold Blood* jämfört med andra spel i genren. Det är en god idé av många orsaker, inte minst för att de fantastiska filmklippen som binder samman spelet på det viset elegant kan föra handlingen vidare. Samtidigt slipper man också att lyssna alltför mycket på Cords överdrivna brittiska accent och likaledes hans ryska motståndares accent, som blir ganska påfrestande efter ett tag.

Det ska dock sägas att den dialog som trots allt finns där faktiskt är ganska välskriven och ibland kan vara direkt rolig, särskilt när man talar med några av de tekniker som befinner sig i omgivningarna och som t ex ofta börjar klaga våldsamt på det lokala fotbollslagets många nederlag.

Grafiken är generellt uppbyggd i en storslagen och lite serietidningsliknande stil, ända från de enorma utländska landskapen till hotande underjordiska installationer. Arkitekturen är steril och futuristisk och ger, tillsammans med den utzoomade kameravinkeln en bra känsla av att John Cord är en mycket liten man i en mycket stor värld.

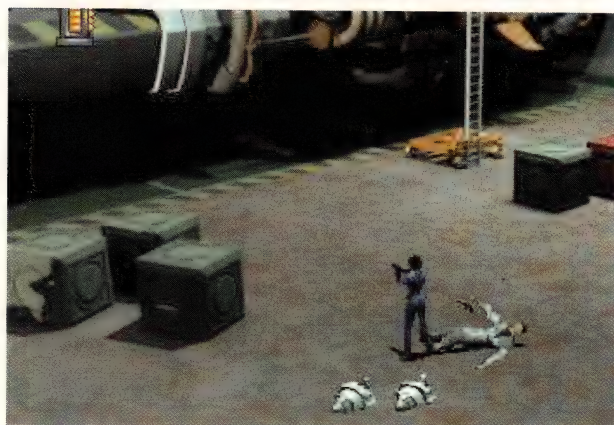
Särskilt spelets andra del är imponerande, då Cord först tar sig in i basen, där Nagarov utför sina experiment med Blue Nephaline, och därefter reser vidare till diktatorns snöklädda högkvarter. De utmärkta ljuseffekterna gör sitt till för att få miljön att kännas levande.

Den lyckade kombinationen av tecknade statiska bakgrunder och de rörliga 3D-figurerna i förgrunden fungerar ganska bra, trots de lite kantiga linjerna här och där.

Samma teknik har tidigare använts i spel som *Resident Evil* och till och med det nya *Blair Witch* *Volume One*, där figurerna ibland såg ut som om de bara hade "klistrats" på bakgrunderna. Så är det inte i *In Cold Blood*, där man har lyckats att göra övergången mellan figurer och bakgrund nästan osynlig.

De utmärkta ljuseffekterna gör sitt till för att få miljön att kännas levande.

Samtidigt leder de dynamiska ljuseffekterna på ett förnämligt sätt spelaren fram till objekt och dörrar som kan rymma viktiga ledtrådar, och gör att man hela tiden känner sig som en del av miljön. Det gör också att man aldrig behöver irra



MYCKET NYTTA... Cord är nära döden, men agent Chi verkar tämligen oberörd av situationen.

Test Center

Start

- Den rekommenderade installationen tar upp hela 1.4 GB.
- Hittar själv den bästa konfigurationen.
- Ligger på 3 CD som man måste byta efter hand.

GRAFISKA PRESTANDA

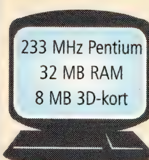
(Testat i upplösningen 640 x 480 med 64 MB RAM)

	200 MHz Pentium	300 MHz Pentium II	400 MHz Celeron	500 MHz Pentium III
Software	Hopplöst	Hopplöst	Hopplöst	Hopplöst
Voodoo1	Hopplöst	Hopplöst	Hopplöst	Hopplöst
Voodoo2	Dåligt	Acceptabelt	Optimalt	Optimalt
Voodoo3	Dåligt	Acceptabelt	Optimalt	Optimalt
Riva TNT	Dåligt	Dåligt	Optimalt	Optimalt
Riva TNT2	Dåligt	Acceptabelt	Optimalt	Optimalt
G400	Dåligt	Dåligt	Optimalt	Optimalt
GeForce	Dåligt	Acceptabelt	Optimalt	Optimalt

Optimalt · Acceptabelt · Dåligt · Hopplöst

Kommentarer: In Cold Blood stöder bara en upplösning på 640 x 480, vilket faktiskt är ganska ovanligt. Å andra sidan betyder det att spelet kan köras utan några större problem på i princip vilken PC som helst. Och trots den låga upplösningen är grafiken ändå ganska snygg.

HOW LOW CAN YOU GO?



Tack vare spelets lite långsamma gameplay tappar *In Cold Blood* inte så mycket på långsammare datorer. Men om du ligger på hardware-gränsen rekommenderar vi att du slår av skuggor och liknande.



EN BLYKULA MELLAN ÖGONEN Spill ingen tid på att smyga dig fram när du kommer till den här delen av spelet. En explosiv nedräkning har startat så det finns ingen plats för finkänsla. I stället är det bara att skjuta vilt på allt som rör sig!

runt utan mål eller hela tiden prova allt man har på sig för att på så sätt "träffa rätt", som man annars ofta måste göra i andra äventyrsspel. Alla gåtor är logiskt uppbyggda och spelet gör sitt för att hjälpa spelaren på rätt väg.

Det är ändå storyn och dess spännande uppbyggnad som, tillsammans med den utmärkta grafiken, höjer *In Cold Blood* ett steg över den breda massan. Man förstår inte alltid varför man måste resa från ett ställe till ett annat, eller leta efter ett visst objekt, men man gör det ändå. Om inte annat så bara för att man ska lyckas ta sig fram till sitt mål och äntligen få se hur det hela ska sluta.

Försöket att blanda in actionelement i vad som egentligen är ett renodlat äventyrsspel har inte lyckats komma hela vägen och möjligtvis kan det få de renodlade adventure-fansen att falla ifrån på vägen. Men det är å andra sidan inte heller så illa att det förstör hela spelupplevelsen.

Kanske hade det varit bättre om Revolution hade gjort ett helt vanligt äventyrsspel i stället, men *In Cold Blood* har sina egna kvaliteter som säkert kommer att tilltala ett brett spektrum av spelare.



KALLT KLIMAT Göm dig bakom lådorna och lyssna på vad vakterna säger.

DOMEN

IN COLD BLOOD

TEKNIK
- **Minimum** 233 MHz Pentium 32 MB RAM 8 MB 3D-kort
- **Rekommenderas** 300 MHz PentiumII 32 MB RAM 16 MB 3D-kort
- **Grafik** Software rendering ✗ Direct3D ✓ 3dfx ✗ OpenGL ✗
- **Ljud** EAX (SB Live!) ✗ Aureal 3D ✗ Dolby Surround ✗

MULTIPLAYER ■ Max antal spelare: PC - 1 LAN - 0 Internet - 0
■ Antal spelare per CD: 1 ■ Antal CD per spel: 3 ■ Minimum modem: Ingen multiplayer

MULTIPLAYER-BETYG ■

KONKURRENTER

Broken Sword 2
Möjligheten att styra två olika figurer (George Slobbart och Nico) gör den här fortsättningen speciell.

Broken Sword
Även känt som *Circle Of Blood*. Detta peka och klicka-äventyr bjuder på strålande serietidningsliknande grafiska upplevelser.

In Cold Blood
En osedvanlig berättarteknik (via flashbacks) och utmärkta gåtor väger upp action-sekvensernas brister.

Beneath A Steel Sky
Gammal goding som fortfarande är underhållande. Har faktiskt ganska många likheter med *In Cold Blood*.

PLUS & MINUS

+ Detaljerade bakgrunder ger landskapen liv.
+ Fascinerande och väluppbyggd berättarstil håller intresset uppe.
+ Utmärkta visuella effekter, särskilt det dynamiska ljuset.
+ Ett försök att göra något nytt i adventure-genren.
- Trasslig styrning är ett stort minus i ett så krävande spel.
- De action-fyllda delarna är lite för påfrestande.

BETYG

Trots en del små fel och brister så gör den spännande historien och de många utmanande gåtorna att spelet placerar sig i den övre delen av äventyrsspelen och håller spelaren fast framför skärmen i timtal.

7

■ Producent: **Eidos** ■ Utgivare: **Vision Park** ■ Pris: **399 kr**

OSportsligt

Eidos har betalt **mycket** pengar för att få pryda spelförpackningen med de officiella olympiska ringarna. Men som mamma alltid sade: "Pengar kan inte köpa ett bra gameplay."

GENRE Sport

STATISTIK

Förbered dig på krossade piltangenter och ömma fingrar i denna olympiska tangentbordsförstörare.

- 12 grenar
- Olympisk, arkad- eller träningsläge
- Atleter från 32 länder
- Motion capture-animering av hög klass
- TV-kommentatorer
- Inga håriga bulgariska kulstöterskor

De senaste par olympiska spelen har brukat följas av minst ett officiellt datorspel. Årets största sporthändelse down under är inget undantag och *Sydney 2000* bjuder på snygg grafik, hårt arbete för ens tangentbord, men tyvärr inte så mycket mer.

Problemet med i stort sett alla friidrottsspel är att de, till skillnad från t ex fotbollsspel som hela tiden kan använda nya data, kommer att likna varandra. Det gäller också *Sydney 2000*, även om det innehåller så olika sportgrenar som 100 meterslöpning, häcklöpning, släggkastning, spjutkastning, tresteg, höjdhopp, simning, cykling, skjutning, kajak, längdhopp och tyngdlyftning.

De flesta grenar kräver att man, som vanligt, hackar vilt på tangentbordet för att få upp den nödvändiga farten, för att därefter slå till med ett par precisa nedtryckningar av Retur för att få rätt vinkel på hoppet eller kastet. Det här har vi sett många gånger förut.

Den detaljerade animeringen av atleterna är spelets stora styrka, särskilt med det imponerande sättet på vilket små kända rörelser, som tyngdlyftarnas djupa inandning innan de hivar upp allt tungt järnskrot, finns med. I gengäld är arenabakgrunderna platta och trista.

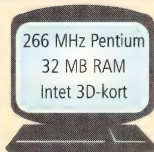
Spelets inbyggda träningsläge försöker skapa en känsla av att man arbetar sig fram mot sitt mål – en plats i OS i Sydney – men den uppbyggda spänningen försvinner snabbt när man kommer till en arena som är lika spänningsfattig och trist som en damfotbollsmatch i gärdsgårdsserien.

Sydney 2000 för fram genren ett par steg med hjälp av sin möjlighet att bygga upp en karriär som atlet, men man blir snabbt trött på den monotona träningen. Samtidigt får spelet skämmas för en rad grafikfel som t ex skuggor som ligger ovanpå figurerna och som bidrar till att dra ned *Sydney 2000* i den grå massan av mediokra sportspel.



VACKER UTSIKT Höjdhopp är en av de mer spektakulära grenarna i Sydney 2000. Visste du för övrigt att världsrekordet för män innehas av kubanen Javier Sotomayor (2,45 m från 1993)?

HOW LOW CAN YOU GO?



Sydney 2000 körs utan problem på datorer både med och utan 3D-kort. Men om du har ett sådant kort faller processorkravet till 233 MHz och du kan då själv välja detaljgraden.



HARRRRUMMMPFFFFF! Lägg märke till killens spända halsmuskler när han gör sig klar för att stöta upp skivstången.

DOMEN

SYDNEY 2000

TEKNIK

- **Minimum** 233 MHz Pentium II 32 MB RAM 4 MB 3D-kort
- **Rekommenderas** 300 MHz Pentium III 32 MB RAM 16 MB 3D-kort
- **Grafik** Software rendering ✔ Direct3D ✔ 3dfx ✔ OpenGL ✘
- **Ljud** EAX (SB Live!) ✘ Aureal 3D ✘ Dolby Surround ✔

MULTIPLAYER ■ Max antal spelare: PC - 16 LAN - 8 Internet - 8
■ Antal spelare per CD: 1 ■ Antal CD per spel: 1 ■ Minimum modem: 28.8k

MULTIPLAYER-BETYG 5

KONKURRENTER

■ **Sergei Bubka's Millennium Games**
Ett trist bevis på att det inte krävs särskilt mycket för att inta förstaplatsen bland de friidrottsinspirerade sportspelen.

■ **Sydney 2000**
En aning sämre än Sergei Bubka. Ett spel med officiell licens, men ändå utan någon olympisk stämning.

■ **Olympic Games**
Eidos Sydney-föregångare som helt onödigt förde in 2D-figurer på en i övrigt totalt förvirrande 3D-arena.

■ **3DO Decathlon**
Ända tillbaka till OS i Atlanta 1996 får vi gå för att hitta detta spel, som är ganska lyckat och innehåller tio olika grenar.

PLUS & MINUS

+ Fantastiskt snygg animering av de 32 olika atleterna.
+ De tolv olika grenarna bjuder på en hel del variation.
+ Kommentatorer gör ett helhjärtat försök att höja stämningen.
– Åskådarna liknar djupfryst grönsaksmix som spridits ut över läktaren.
– Arenorna ser likadana ut och dödar den olympiska stämningen.
– Även träningen blir trist i längden – precis som i verkligheten.

BETYG

Om Eidos verkligen ville satsa på att göra ett riktigt bra OS-spel skulle de ha lagt till en massa jublande åskådare och spektakulära öppningsceremonier i stället för de urtråkiga läktarkulisserna.

5

■ Producent: **Appaloosa Interactive** ■ Utgivare: **Infogrames** ■ Pris: **179 kr**

Tecknat racing-spel

Kappkörning med några av världens mest populära tecknade seriefigurer i ett spel som är lite för platt, lite för spartanskt och lite för dåligt.

GENRE Racing

STATISTIK

Använd bizarra vapen och fula trick för att köra dina motståndare av banan och bli världsmästare i ett helt vansinnigt gatlopp.

- 7 figurer och bilar
- 40 banor
- 5 världar
- Över 20 vapen
- Arkad-racing
- Några få halvlustiga kommentarer som upprepas i all oändlighet.



KVINNLIGA BILFÖRARE! Det kvinnliga inslaget, Penelope Pitstop, krossar den tungt bepansrade stridsvagnen med sin skopa. Sicket fruntimmer!



SNÄPPET VÄRRE Dick Dastardly har det mest kraftfulla fordonet och får också använda några av de mest uppfinningsrika vapnen.

Motståndarna verkar kunna köra lite snabbare, oavsett vilken bil man själv har valt.

William Hanna och Joseph Barbera är männen bakom några av världens mest populära tecknade figurer, som den elake Dick Dastardly och hans fyrtassade och fnissande hantlangare Muttley. Tillsammans med sex av sina tecknade kollegor har de nu samlats i racing-spelet *Wacky Racers*, som utmärker sig med sin barnsliga grafik och fullständigt omöjliga styrning.

Jämfört med konsolversionen kan PC-spelarna med rätta känna sig lurade när de har installerat racing-spelet Wacky Racers. Fyra bilar mindre och ett ytterst sparsamt urval av olika lopp är ett tydligt tecken på att utvecklarna på Appaloosa mer har gjort en PC-version av plikt än av lust. En likgiltighet som tar sig tydliga uttryck överallt i hela spelet.

Själva uppbyggnaden av Wacky Races avviker inte så mycket från det klassiska receptet. Den viktigaste delen är single player-mästerskapet, här ska man sluta som totalsegrare efter ett antal lopp för att få tillgång till nästa mästerskap tills man når den avslutande och "hemliga" banan där man får sätta sig bakom ratten på den potenta bonusbilen, Mean Machine.

Med tanke på att det här spelet ska vara avsett speciellt för barn är det orimligt svårt att komma fram till de avslutande banorna. Det beror inte minst på att motståndarna alltid verkar kunna köra lite snabbare än en själv, oavsett vilken bil man har valt att köra.

Frustrerande Det är svårt nog att ignorera den kantiga och pixelerade grafiken, oprecisa styrningen och bilar som till synes plötsligt svävar en halvmeter ovanför asfalten, men det mest irriterande är att man gång på gång kommer att ha känslan av att ha kört ett perfekt lopp, använt sina vapen helt rätt och ändå hamnar långt ned i fältet. Motståndarna hämtar sig ovanligt snabbt, oavsett om man kastar missiler, trästammar eller tegelstenar i huvudet på dem.

Samtidigt belamras man konstant med samma putslustiga kommentarer från de andra förarna. Ska man ha lite kul med Wacky Races får man utnyttja möjligheten att köra två spelare mot varandra i det så kallade "Fight To The Death", där det som namnet antyder går ut på att slå ihjäl varandra så snabbt och effektivt som möjligt.

Även den som älskar tecknade filmer bör ignorera det låga priset och hålla sig ifrån det här spelet. Slå heller på Cartoon Network, där samma figurer kan beskådas varje dag. Där är de åtminstone underhållande i en halvtimme.

HOW LOW CAN YOU GO?

166 MHz Pentium
32 MB RAM
4 MB 3D-kort

Sätt ned upplösningen till 640 x 480 och stäng av effekterna på spelmenyn, så kan du köra spelet på en ganska långsam PC. Spelare utan 3D-kort kan köra Wacky Races i software-läge med en processor på 300 MHz.

DOMEN

WACKY RACES

TEKNIK

Minimum	166 MHz Pentium	32 MB RAM	4 MB 3D-kort
Rekommenderas	233 MHz Pentium II	64 MB RAM	8 MB 3D-kort

- **Grafik** Software rendering ✔ Direct3D ✔ 3dfx ✔ OpenGL ✘
- **Ljud** EAX (SB Live!) ✘ Aureal 3D ✘ Dolby Surround ✘

MULTIPLAYER ■ Max antal spelare: PC - 1 LAN - 2 Internet - 2
■ Antal spelare per CD: 1 ■ Antal CD per spel: 1 ■ Minimum modem: 28.8k

MULTIPLAYER-BETYG **4**

KONKURRENTER

- **Beetle Crazy Cup** Ett av de bästa arkad-bilspelen som finns för PC, med massor av olika banor och tävlingsalternativ .
- **Micro Machines V3** Vanebildande spel där banornas variation och en lyckad multiplayer-del kompenserar för de grafiska bristerna.
- **South Park Rally** Ännu ett spel i flocken av dåliga South Park-licenser, som till slut blev en taskig version av Nintendos Mario Kart.
- **Wacky Races** Även de som gillade de tecknade filmerna avinstallerar nog spelet efter en halvtimme. Usel grafik och taskigt gameplay.

PLUS & MINUS

+ Figurerna och bilarna är ganska lika sina tecknade förebilder.
+ Hyfsat ljud och kommentarer från TV, som dock blir tröttande i längden.
+ Sätter tålamodet på prov och ger aldrig någon "mer"-känsla.
- Grafiken är primitiv och ohyggligt dåligt animerad.
- Det saknas spelvariation och finns för få bilar att välja på.
- De datorstyrda motståndarna är för snabba och svåra att slå.

BETYG

Inte för att vi hade förväntat oss något särskilt, men ändå lyckas Wacky Racer göra oss besvikna när det inte ens lyckas förmedla humorn från de tecknade filmerna. Det är helt enkelt inte roligt!

3

■ Producent: **Virtual Image Productions** ■ Utgivare: **Digital Leisure** ■ **www.digitalleisure.com** ■ Pris: **Okänt**

En timmes tortyr

DVD-spelet **Shadoan** är baserat på arkad-succén *Thayer's Quest* från -84. Men är det ett spel för framtiden eller ska det bara puttas tillbaka under den sten det kröp fram från?

GENRE **Fantasy**

STATISTIK

Som prins Lathan Kandor ska du hitta fem magiska amuletter med styrka för att tillintetgöra en ondskefull trollkarl. Därefter ska du återförenas med din älskade prinsessa, Grace Delight.

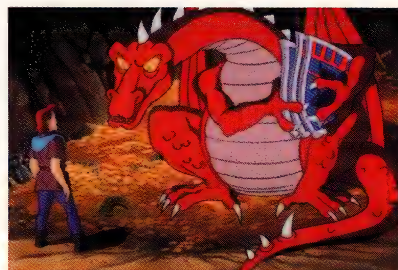
- Drakar!
- En prinsessa!
- En prins!
- Magi!
- Varför???



NED PÅ KNÄ Det är ganska uppenbart vem som är under toffeln i det här förhållandet. Först skickar prinsessan ut Lathan på en farlig resa och sedan måste han knäböja för henne. Fruntimmer!



RAIN MAN Lathan förstör sina fina skor i en leråker. Så hemskt.



EN RÖD DRAKE Nej, du får inte låna senaste *incite PC Games*. Köp en egen tidning.

Låt dig inte luras av det smarta DVD-paketet eller alla inspirationskällor som Disney, George Lucas och Tolkien. "Idén" kommer snarare från barnteckningar och kolapapper.

Suck. Ännu ett serietidningsliknande fantasy-spel med en korkad hjälte, en prinsessa och en drake. Hur mycket gammalt kaffe måste man hinka i sig för att göra en sådan här sörja?

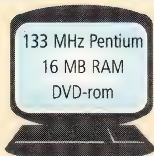
Ta t ex de första ögonblicken efter att den stereotypa historien har kommit igång. Du tar en titt på kartan som visar några platser som du kan utforska och en del karaktärer som du kan interagera med. So far, so good. Åhh, nu kom det en drake som en blixt från klar himmel och slog ihjäl mig. Vi får börja någon annanstans. Ooops, det var inte bra, nu mosades jag under några stenar. Vi börjar här borta i stället. Åhh nej, nu trillade vi bara ned och dog utan orsak. Game over. Försök igen.

Då och då får man en chans att bestämma om man ska bli stående, kasta sig i skydd eller använda ett objekt innan ett timglas runnit ut. Men det är bara valmöjligheter till namnet, för valet är alltid uppenbart.

Bristen på vettigt gameplay kunde man kanske haft överseende med om bara grafiken varit riktigt cool, men den påminner mest om en tecknad serie från 80-talet – med hopplös läppsynkning och föråldrade animeringar i största allmänhet.

Shadoan har varit på väg i 15 år och kostat 3 miljoner dollar att göra. Ofattbart. Varför släpper man inte ett koncept som redan då var skräp? Om den här typen av DVD-spel är framtiden för PC-spel, får framtiden nog vänta några år.

HOW LOW CAN YOU GO?



Det enda som *Shadoan* kräver är en DVD-ROM-läsare. Du kan med andra ord inte göra något för att förbättra prestandan. Take it or leave it. Vår rekommendation är att du väljer det senare.

DOMEN

KINGDOM 2: SHADOAN

TEKNIK

■ **Minimum** 133 MHz Pentium 16 MB RAM
■ **Rekommenderas** 200 MHz Pentium 32 MB RAM
■ **Grafik** Software rendering ✔ Direct3D ✘ 3dfx ✘ OpenGL ✘
■ **Ljud** EAX (SB Live!) ✘ Aureal 3D ✘ Dolby Surround ✔

MULTIPLAYER ■ Max antal spelare: pc - 1 LAN - 0 Internet - 0
■ Antal spelare per CD: 1 ■ Antal CD per spel: 1 ■ Minimum modem: ingen multiplayer

MULTIPLAYER-BETYG ■

KONKURRENTER

■ **Dragon's Lair 2: Time Warp**
Dirk the Daring återvänder i ett äventyr som bara är en liten aning bättre än sin föregångare.

■ **Dragon's Lair**
Rädda prinsessan Daphne från en elak drake i detta förutsägbara äventyr som fått nytt liv på DVD.

■ **Space Ace**
Ännu ett tecknat äventyr från Don Bluth, som har en utmärkt grafik, men är nästan helt ospelbart.

■ **Kingdom 2: Shadoan**
En blek skugga av de ovanstående spelen. Oavsett vad du gör så blir du snabbt ihjälslagen och sätter på TV:n i stället.

PLUS & MINUS

+ Barn kan kanske leva med bristen på substans, men vi tvivlar på det.
− Dålig kvalitet. Bleka, gammaldags animeringar.
− Att se en dålig tecknad film har väl inget med interaktivitet att göra?
− Linjärt gameplay dödar den sista lilla lusten att spela.
− *Monkey Island*-grafiken har inte levt förgäves. Suck och stön.
− Till och med *Dragon's Lair* är bättre, och det är ett stinkande spel.

BETYG

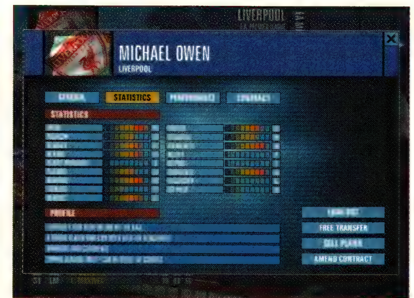
OK, så det är tänkt för de lite yngre spelarna. Men har alla barn hjärnskador nuförtiden, eller förtjänar de bara att bli plågade? Vänta på *Dragon's Lair 3D* i stället, eller gå på bio för pengarna.

2

■ Producent: **EA Sports** ■ Utgivare: **Electronic Arts** ■ Pris: **249 kr**



HANDIKAPPAD MÅLVAKT? I Electronic Arts psykedeliska fotbollsvärld ska du inte bli överraskad om bollen trillar in mellan benen på målvakten, medan han funderar på vart hans ledhund tagit vägen.



POJKEN MED GULDBYXORNA Skulle Liverpool verkligen sälja Michael Owen till Manchester United för 270 miljoner kronor? Knappast!

STATISTIK

Gör ditt bästa för att glömma att det finns ett suveränt spel som heter *Championship Manager 99/00*. Nåväl, ta och prova det och se om du kan vinna Premier League.

- Över 20 ligor
- FA Premier League-licens
- Uppdaterade spelare
- Databaseditor
- 3D-motor

Självmål

GENRE **Sport**

Marknaden för football manager-spel är en källa till solida ekonomiska vinster för dem som kan göra bra och realistiska spel. **Football Manager 2001** är dock varken bra eller realistiskt.

Problemet med football manager-spel är inte det sätt de slaviskt försöker kopiera *Championship Manager*, utan snarare deras envisa sätt att *inte* göra det! Allvarligt talat, *CM* är ju ändå den orubbade herren på täppan i den här genren, eftersom dess gameplay i så hög grad – liksom fotbollsstatistik i allmänhet – är textbaserat.

Det finns överhuvudtaget inget behov av en 3D-motor för att spela upp matcherna om kommentarerna är bra och detaljerade. Det finns ingen orsak till att införa arenavård och andra irriterande plikter om spelarna och matcherna är spännande nog. Och det finns alls inget behov av *Football Manager 2001*, när *Champ Manager 00/01* snart släpps.

"Förbättrad 3D-matchmotor" skryter Electronic Arts med. Jaha. Vad ska man med högupplöst grafik till när anfallarna, i stället för att skjuta från två meters håll, passar till en medspelare utanför straffområdet? Då är det mer mening med spelformen "fast view", där man kan sitta och se hur ligatabellen uppdateras medan resultaten tickar in. Särskilt de sista nervpirrande omgångarna kan ge en kick.

Det står också på paketet att man ska leda sitt lag och njuta av de fantastiska detaljerna och spelets precision. Aha, de menar nog det sätt på vilket man måste sätta upp högtflygande ekonomiska mål, vilket resulterar i att klubbar i division 3 använder mellan 70 och 100 miljoner på spelarinköp för att kunna hänga med. Säkert en bra idé till en separat spelform, men i övrigt ...

Och vad ska man säga om den enorma lista med attribut som varje spelare är utrustad med? Vad ska vi med det till när man sedan ändå är så barnsliga att man ger spelaren ett genomsnittsvärde? Och låt oss till slut inte glömma de helt omöjliga spelarövergångarna som man kan råka ut för redan under den första säsongen: Liverpool säljer Michael Owen till Man Utd för 270 miljoner. Ha! Och senare går Paul Scholes andra håller för 250 miljoner. Precision? Nej, grymt orealistiskt.

Du förstår nu förhoppningsvis hur illa det är ställt med *Football Manager 2001*. Tillsammans med *FA Premier League Stars* är det EA:s svagaste sportserie. Om du inte kan leva utan en 3D-motor så bör du spela *Player Manager 2000* i stället. Men vi rekommenderar att du väntar tills kungen kommer i november.

HOW LOW CAN YOU GO?

233 MHz Pentium
32 MB RAM
Intet 3D-kort

Leta upp 3D setup-menyn och minska detaljgraden, tänk särskilt på low texture detail, och slå av arenabelysningen. Det bör öka spelets prestanda ordentligt.

DOMEN

FOOTBALL MANAGER 2001

TEKNIK

- **Minimum** 233 MHz Pentium II 32 MB RAM
- **Rekommenderas** 350 MHz Pentium II 32 MB RAM 8 MB 3D-kort
- **Grafik** Software rendering ✔ Direct3D ✔ 3dfx ✔ OpenGL ✔
- **Ljud** EAX (SB Live!) ✘ Aureal 3D ✘ Dolby Surround ✘

MULTIPLAYER ■ Max antal spelare: PC - 6 LAN - 0 Internet - 0 ■ Antal spelare per CD: 1 ■ Antal CD per spel: 1 ■ Minimum modem: ingen Internet-multiplayer

MULTIPLAYER-BETYG **4**

KONKURRENTER

- **Championship Manager 99/00** Det blir lite överflödigt när uppdateringen kommer i november, men just nu så är det ändå kung i genren.
- **Player Manager 2000** En lång rad av taktiker och en detaljerad spelardatabas håller detta spel i toppen av genren.
- **Giant Killers** Enkelt, men roligt manager-spel, även om den senaste Euro Manager-uppdateringen är helt uppåt väggarna.
- **Football Manager 2001** Ett spel som är förbehållet dem som inte kräver så mycket av de spel de köper. Man lämnar spelet mycket irriterad.

PLUS & MINUS

+ Det första manager-spelet för den nya säsongen.
- De usla matchbilderna speglar inte ditts lag prestationer.
- Trista plikter, som arenavård, gör inget för att höja spelet.
- De uppställda säsongsmålen är orealistiska och förstör spelet.
- Suspekta spelarövergångar och skumma budgetar.
- *Championship Manager 00/01* släpps om bara två månader.

BETYG

Det är visserligen säsongens första manager-spel, men det ser inte ut att kunna slåss om titeln. Ha lite tålamod och spar pengarna till den äkta varan som släpps i november. *Championship Manager 00/01*.

4

■ Producent: **EA Sports** ■ Utgviare: **Electronic Arts** ■ Pris: **349 kr**

Rugby 2001

GENRE **Sport**



RUGBY'N'ROLL Ställ dig mitt i klumpen och förbered dig på att 15 rasande män i 100 kilos-klassen smäller in i dig från alla håll. Ha så trevligt.

I KORTHET

En rugby-simulering från samma utvecklare som stod bakom det rosade strategispelet *Shogun: Total War*. Här finns inga samurajer, men massor av power och aggression när 30 spelare kämpar om World Cup-trofén.

- 20 internationella lag
- Realistisk bollfysik
- Du kan spela det utan risk för bruten näsa

Spänn fast njurbältet och plocka fram tandskyddet. Rugby är en sport för kraftigt byggda herrar som tycker om att knuffa på varandra.

Rugby är en bollsport där svettiga män på 110 kilo med blomkålsöron tävlar om vem som kan springa in i varandra på det mest brutala sättet. Den festliga sporten har överförts till PC på ett rätt lyckat sätt i *Rugby 2001*.

EA Sports ger bara ut Rugby-serien i traditionella rugbyländer som Nya Zeeland och England. Men om du är en erfaren FIFA-spelare så kan det vara värt att köpa det på Internet, för det är lätt att styra spelarna - och roligt!

Som i alla EA Sports-spel är det klass, bra ljud och ett snyggt utseende. Animeringen är inte lika bra som i *FIFA 2000*, men i gengäld finns alla arenor, spelare, klubbar och turneringar med - och en del bra features i single och multiplayer.

Det finns en bra träningsdel som introducerar de olika sparkarna, tacklingarna, passningarna, taktikerna och reglerna. När alla kastar sig in i en aggressiv version av en bröthög är det dock svårt och ofta omöjligt att göra något alls - men så är det ju även i verkligheten.

Om man inte gillar tanken på att sticka in huvudet mellan benen på en fetlagd och svettig man är det här spelet det bästa sättet att utöva sporten på.

HOW LOW CAN YOU GO?

200 MHz Pentium
32 MB RAM
4 MB 3D-kort

Texture detail och skärmupplösning kan justeras ned, men då körs spelet också ganska bra på en Pentium 200 MHz med ett 4 MB 3D-kort.

DOMEN — RUGBY 2001

PLUS & MINUS

+ 20 internationella lag att välja mellan.
+ Superb grafisk presentation med autentiska kommentatorer.
+ Flytande och lyckade animerar och imponerande arenor.
+ Snabbt och intensivt gameplay med alla sportens detaljer.
- Det kan vara svårt att styra spelarna i anfallssituationer.
- Taktikdelen skulle kunna vara lite mer detaljerad.

BETYG

Ett måste för de få rugby-fanatikerna i det här landet, men erfarna FIFA-fans kan också kasta sig in i spelet efter bara några minuter på tränings-planen. Ett intensivt och underhållande sportspel.

7

■ Producent: **Microsoft** ■ Utgivare: **Microsoft** ■ Pris: **199 kr**

Microsoft Plus! Game Pack

GENRE **Spelsamling**

***Microsoft Plus! Game Pack* är en paket med 12 kortspel, 10 små klurighetsspel och en demoversion av puzzle-spelet *Pandoras Box*.**

Demot av *Pandoras Box* kör man igenom på 20 minuter, och det är synd, för resten av spelen i det här spelpaketet är inte särskilt roliga. Man har en klar känsla av att de flesta av dem lika väl kunde ha varit shareware från Internet.

I gengäld stärks spelpaketet av att det vänder sig till alla. Här finns spel som alla kan sätta sig in i på några minuter och köra igång. Det räcker till några timmars trivsel med familjen, men rutinerade gamers känner sig nog lurade på sina pengar.

Priserna på spelpaket brukar falla ganska snabbt och det får man hoppas gäller även i det här fallet, då nästan 200 kronor är på tok för mycket för den här samlingen.



SISTA STICKET Även om det kan ha sin charm att spela en omgång kortspel så blir de flesta spelen snabbt triviala.

DOMEN — MICROSOFT PLUS! GAME PACK

PLUS & MINUS

+ Enkelt - vilken idiot som helst kan lära sig spela kortspel på datorn.
+ Inget trams med 3D-kort och sånt - allt körs i Windows.
+ Bra möjligheter till ett avslappnande femminutersspel.
- Varför betala för något som du kan hämta gratis på www.download.com?
- Det finns redan några småspel i Windows 98 Plus!
- Prova i stället att utveckla något originellt inom puzzle-genren ...

BETYG

Med tanke på priset för *Plus! Game Pack* så får man inte särskilt mycket valuta för sina pengar. Du måste vara en ganska entusiastisk kortspelare på PC:n för att tycka att det här paketet är något att ha.

2

■ Producent: **Sierra** ■ Utgivare: **www.realmserver.com** ■ Pris: **Gratis!**

Gratis online

The Realm är fult och gammaldags, men ganska underhållande. Och så är det gratis ... nästan.

GENRE **Rollspel**

STATISTIK

Ett hyfsat onlinespel som särskilt tilltalar spelare med en tajt budget.

- Många hundra spelare
- Möjlighet att skapa sin egen online-figur
- Magi, vapen, guld och mystiska varelser i massor
- Föråldrad grafik

HOW LOW CAN YOU GO?

166 MHz Pentium
32 MB RAM
4 MB 3D-kort

The Realm är fult som skam, men det kan i gengäld köras på nästan alla datorer.

Online-spelet *The Realm* har länge varit ett av de mest populära i sitt slag i USA. Nu får också europeiska spelare möjlighet att gå på upptäcksfärd i den virtuella äventyrsvärlden och få ett eget hus i cyberspace.

I grund och botten är *The Realm* ett traditionellt peka och klicka-äventyr med avancerade multiplayer-möjligheter, som låter hundratals spelare interagera med varandra.

Så långt är allt väl. Men dessvärre förstörs upplevelsen ganska snart av den hemska grafiken som liknar något som programmerarna på Sierra kom med på 80-talet, lade undan och så av någon anledning valt att gräva fram igen för att fylla världens alla datorskärmar med våldsamt pixelerade figurer i platta omgivningar.

Inte ens förklaringen om att det har gjorts för att spelet ska bli tillgängligt för så många spelare som möjligt utan att ställa för stora maskinvarukrav håller. Grafiken är så minimalistisk att även den slöaste PC med Windows kan tugga sig igenom långt mer krävande uppgifter.

Men om man kan bortse från de rent tekniska bristerna så rymmer *The Realm* faktiskt ett ganska underhållande gameplay och dessutom till ett ganska överkomligt pris. Man måste öppna ett spelkonto på spelservern (adressen hittar du längst upp på sidan) för att komma igång. När man gjort det kostar det ca 40 kronor i månaden eller ca 400 kronor om året att spela (man måste ha ett internationellt kreditkort som Visa, MasterCard eller American Express). I gengäld är spelet i sig helt gratis att downloada, så utgifterna blir inte alltför stora.

Snabbt igång Efter installationen och betalningen är klara ska man skapa sin egen figur och välja ögonfärg, hårfärg, skägg, munnens form och andra utmärkande drag.

Därefter kan turen in i *The Realm* börja. Här kan man tala med antingen de datorstyrda figurerna eller de andra mänskliga besökarna, man kan åta sig att utföra olika uppgifter, bekämpa monster och andra spelare och söka efter magiska objekt, vapen eller guld.

Man kan gömma sitt byte i en kista som finns i det privata hus som alla spelare får till sitt förfogande och där man börjar spelet. På det hela taget är *The Realm* ganska enkelt att spela och innehåller många variationsmöjligheter.

Man kan själv välja om man vill satsa på att skapa sig en karriär som krigare eller som handelsman, där man säljer och köper olika objekt hos de andra spelarna och på det viset försöker bygga upp en förmögenhet.

The Realm är faktiskt en utmärkt liten online-upplevelse, men rutinerade och kritiska online-spelare får snabbt nog av de stereotypa miljöerna och avslutar sitt spelkonto. Det är helt enkelt för spartanskt i förhållande till tungviktarna i genren och blir alldeles för enformigt i längden.



EFFEKTIV RESEBYRÅ Om du frågar snällt så kan den här killen få dig att försvinna i ett rökmoln och teleportera dig vart du vill i *The Realm*.

DOMEN

THE REALM

TEKNIK
- **Minimum** 166 MHz Pentium 32 MB RAM 4MB 3D-kort
- **Rekommenderas** 200 MHz Pentium II 64 MB RAM 8MB 3D-kort
- **Grafik** Software rendering ✔ Direct3D ✘ 3dfx ✘ OpenGL ✘
- **Ljud** EAX (SB Live!) ✘ Aureal 3D ✘ Dolby Surround ✘

MULTIPLAYER ■ Max antal spelare: PC - 0 LAN - 0 Internet - Över 100 ■ Antal spelare per CD: Download ■ Antal CD per spel: Download ■ Minimum modem: 56 k

MULTIPLAYER-BETYG **6**

KONKURRENTER

EverQuest
Oöverträffat online-spel med tonvikten på stridsdelen, där kroppsdelarna flyger åt alla möjliga håll.

Ultima Online
En av de absolut mest realistiska världar du kan koppla upp dig mot. Det är inte 3D, men det är ändå fasligt snyggt.

Asheron's Call
Ännu ett strålande spel med en unik klanuppbyggnad. Ju fler folk som följer dig, desto starkare blir du.

The Realm
Det är billigt, det är enkelt och det är underhållande ett tag. Den fula grafiken blir dock tröttande i längden.

PLUS & MINUS

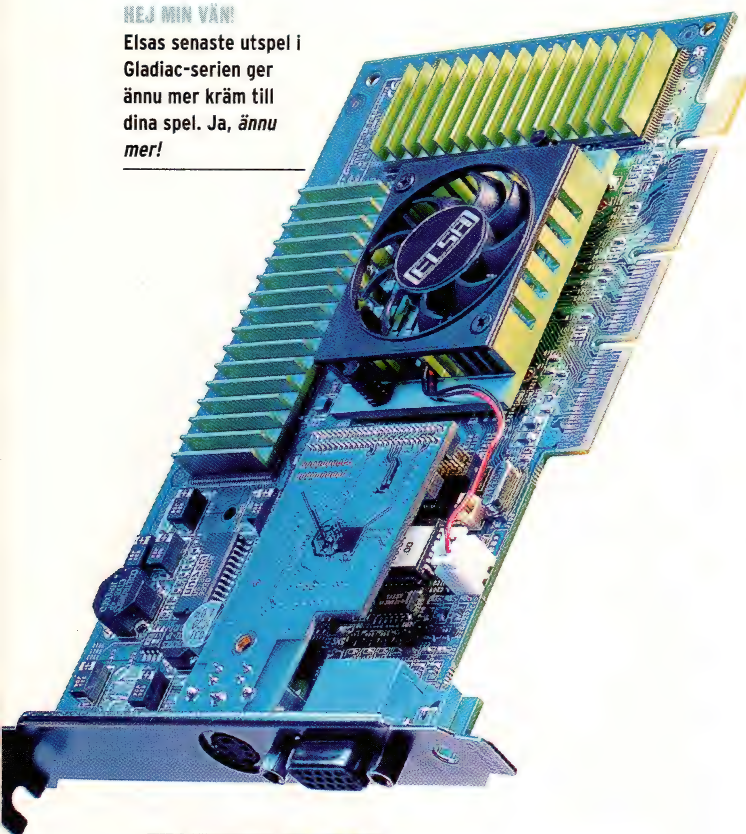
+ Till skillnad från de flesta av konkurrenterna är *The Realm* helt gratis.
+ Det är billigt att spela. Runt 40 kronor i månaden har man råd med.
+ Spelet är lätt att komma in i och innehåller många möjligheter.
- Ändå blir det trist att gå runt i de enahanda miljöerna.
- Grafiska designpriser får man söka efter någon annanstans.
- Inte heller ljudet eller musiken får särskilt många poäng.

BETYG

Trots den mycket enkla grafiken är *The Realm* ett ganska underhållande spel i början och det är ett bra ställe för de purfärska online-spelarna att börja. I längden blir det dock för trist och enformigt.

6

HEJ MIN VÄN!
Elsas senaste utspel i Gladiac-serien ger ännu mer kräm till dina spel. Ja, *ännu mer!*



GLADIAC™ ULTRA
GeFORCE2 Ultra

NYTT TRUMFKORT FRÅN GEFORCE

Vakna upp därute, för nu har ännu ett nytt GeForce 3D-chip kommit till stan. Och sjung sedan i kör allihopa, "Aj, aj, aj. Jag har ju precis kastat ut en förmögenhet på deras förra kort!"

Vem vinner?

- GEFORCE ULTRA
- GEFORCE2 GTS
- GEFORCE DDR
- GEFORCE2 MX

Ja, du läste rätt: nVidia har lagt *ännu* ett GeForce-chip till sin växande samling av 3D-boosters, och ja, vi får ännu en gång läsa om coolare grafik och en fasligt hög frame rate med det nya underverket.

På nVidia räknar man med att det nya GeForce2 GTS Ultra 3D-chippet ska förbättra deras vanliga GTS2-chip (som till exempel används i Creatives senaste 3D-kort) med cirka 30 procent. Chippet kommer att sitta på grafikkort som tillverkas av bland andra Elsa, Creative och Guillemot. Och det lär komma någon gång i oktober.

Elsas "Gladiac" är ett av de kort som ska husera det nya chippet, förutom ett supersnabbt 64 MB-DDR-RAM-minne. Det blir utan tvivel ett dyrt kort (över 3000 kronor), så det kommer nog i första hand att vända sig uteslutande till hardcore-spelare som har en 500 MHz Pentium III eller mer och gärna vill köra *Quake 3* och *Vampire: The Masquerade* med 60 frames per sekund i en upplösning på 1600 x 1200.

Incite PC Games hardware-testare har utfört omfattande tester med det aktuella utbudet av GeForce-chips (med de "svagaste" först): GeForce2 MX, GeForce2 DDR och GeForce2 GTS. På staplarna till vänster kan du se hur mycket grafikkraft de fyra chip-generationerna ger på en 500 MHz Pentium III.

De av er som inte står redo med plånboken i handen för att kasta ut över 3 000 kronor på *ännu* ett "fantastiskt och helt nytt" 3D-kort, kan trösta er med att ankomsten av varje nytt 3D-chip betyder att priserna på de äldre generationerna faller. Exempelvis har priserna på Voodoo3 2000-kort fallit kraftigt, och detta kort kan utan problem ge en hel del kräm åt spelens grafik, som bör räcka för de flesta spelare. Och priset på ett första generationens GeForce-kort är inte heller så skyhögt längre, nu när ett nytt chip har lagts till på toppen. Så ta en extra titt i plånboken och leta upp ett grafikkort som passar både för din dator och din ekonomi.

Gratis kräm till din PC

Räck upp handen alla ni som vill att er PC ska gå 50 procent snabbare utan att det kostar en enda krona.

På 3D-fronten är det värt att notera att en ny drivrutin kommer från de genialiska teknikerna på nVidias högkvarter. Laboratoriekillarna påstår att deras nya "Detonator 3"-drivrutin fungerar med alla nVidia-chip, bland annat TNT, Vanta, Aladdin och GeForce, vilket ska kunna ge upp till 50 procent högre fart på alla nya kort.

Incite PC Games testade den nya programvaran med ett GeForce2 GTS-kort från Creative och fick ynka 20 procents förbättring av frame-raten i vissa spel, men bara när de kördes i höga upplösningar. Det är desto viktigare att den stora massan av användare med mindre kraftiga chip, som t ex 6/32 MB TNT och TNT2, ska kunna märka större förbättringar i spel som körs med hjälp av OpenGL och Direct 3D.

Den nya drivrutinen kommer att göra att användarna kan byta gamla kort utan att byta drivrutin - en installation ska täcka alla nVidia-chip. Du kan t ex ersätta ditt gamla TNT med ett GeForce, slå på PC:n och köra - du får antagligen boota om ett par gånger, men det är enklare än att dammsuga Nätet efter en ny drivrutin.

Så i stället för att kasta ut tusentals kronor på ett GeForce2 GTS kan du bara hämta de nya drivrutinerna till din Windows-konfiguration från vår incite-CD. Kom ihåg att följa steg för steg-vägledningen när du zippat upp programmet till en mapp på hårddisken. Kolla också vår CD varje månad efter uppdateringar till de populäraste grafikdrivrutinerna.



X-BOXENS SLUTGILTIGA UTFORMNING är inte officiellt bestämd, men burken till vänster är Microsofts utkast.

RYKTENA SURRAR OM xbox 2001

Kommer Microsofts nya superkonsol, X-Box, att betyda döden för PC:n som spelplattform? Den frågan ställde vi i nummer 6/2000, och vi besvarade den efter en större undersökning med ett försiktigt nej. Nya rykten har sedan börjat gå, rykten som säger att det kommande storspelet *Halo* skulle släppas för X-Box, men inte för PC. Och andra rykten säger att Peter Molyneux, en av de ledande spelutvecklarna för PC, inte längre ska utveckla spel för PC:n. Och hur trovärdiga är dessa rykten?

Troligen inte särskilt trovärdiga. De är av allt att döma mer uppåt väggarna än Björn Nordstrand på Tabu. Microsoft gör i alla fall sitt bästa för att avliva alla historier om att X-Box ska bli en konkurrent till PC:n, för man anser att PC-spelarna inte är desamma som spelar konsolspel. Enligt Microsoft ska Halo släppas även för PC:n och detsamma gäller spel från Peter Molyneux. De kommer bara att släppas för X-Box först, för att Microsoft äger rättigheterna till DirectX, som är det program som de flesta spel utvecklas med. Microsofts mål med X-Box är enligt projektledaren på Microsoft, Jay Allard, att ta upp kampen med PlayStation 2, Dreamcast och nya Nintendo-konsoler. Du ska därför inte vänta dig att se *Halo* på PlayStation 2, men för PC:n lär det ändå komma.

Jay Allard berättar vidare att X-Box-, PC- och Mac-versionerna av *Halo* släpps under hösten 2001 och att PC-versionen i värsta fall kommer tre månader efter X-Box-versionen. Men till saken hör att Halo ska bli ett av flaggskeppen i marknadsföringen av X-Box och att tre månaders "fördröjning" sedan knappast kommer att bli en regel. Microsofts konsol liknar PC:n till uppbyggnad och en konvertering blir därför mest en formsak. När X-Box kommer så lär det därför betyda att det kommer ännu fler – och bättre – spel för PC.

■ Producent: **Videologic** ■ **www.videologic.com** ■ Pris: **1199 kr**

Ljudkort för kräsna öron



SONICFURY innehåller många spännande möjligheter, men det är inte så användbart om man inte är musiker eller har riktigt kräsna öron

Om du har köpt din PC fullutrustad för spel så har den mest troligt ett ljudkort. Men om du inte slagit på stort och köpt en rackarns dyr dator, så är det också troligt att det är ett riktigt billigt ljudkort. Videologics SonicFury är, liksom t ex Creatives 1024 Live!, tänkt för PC-ägare som gärna vill ha ett bra ljud, men inte vill satsa för mycket pengar.

Vid marknadsföringen av ljudkort används en massa tekniskt mumbo-jumbo, ungefär som för hårschampoo med diverse intetsägande proteiner och fruktsafter, som bara är till för att förvirra konsumenten. När det handlar om spel anser vi att Creatives SoundBlaster tillsammans med EAX-kompabilitet och Microsoft DirectSound är den viktigaste utrustningen. Glöm allt om så kallad "sequencing software" eller "wave sample editing packages", som är gratis – du kommer mest troligt aldrig att använda dem. Kom också ihåg att "surround sound support" inte är mycket värt om du inte samtidigt uppgraderar till fyra eller helst sex högtalare.

SonicFury har allt det som vi rekommenderar. Det har också 8 MB MIDI-samples direkt på kortet, vilket är ganska överflödigt om du inte är musiker, då de flesta spel hämtar sin musik från CD:n. Visserligen dirigerar kortets processor om kraften till 3D-sound om dessa MIDI-samples inte används – vilket de ju sällan gör. Men du har ju betalt för att få den här funktionen på kortet ...

Det vi gillar mest med SonicFury är att det komprimerar mp3-filer snabbt, och eftersom detta format håller på att bli standard på PC:n är det något du kan få användning för.

SonicFury har en uppsjö av musikaliska möjligheter, som dock sällan används av vanliga spelare. Men man får bra valuta för pengarna när det gäller surround sound, 3D-stöd och användbara program.	**6**

■ Producent: **ATI Technologies** ■ **www.atitech.com** ■ Pris: **2299 kr.**

WONDERFUL GRAFIK?

Coolt namn på ett grafikkort! Vi utgår ifrån att "All-In" i det här fallet betyder att det här monstret kan hantera tre uppgifter som vanligtvis kräver att man installerar tre separata kort.

OK, det kan inte slå ett 64 MB Voodoo 5000-kort, men snabb spelgrafik är inte allt som det här kortet kan klara av. Förutom en Rage 128 3D-processor – som är en riktig arbetshäst för spel – får du också en TV-tuner med text-TV, DVD-acceleration och tillräckligt många ingångar för att du ska kunna ansluta varenda pryl i hela huset, om du skulle få lust till det.

Den felfria DVD-uppspelningen är nog detta korts näst mest spännande feature, efter 3D-accelerationen, särskilt för att många datorer nu har en DVD-spelare, men saknar maskinvaruaccelerator (se även vår DVD-special på annan plats i det här numret).

Om du har din dator placerad en bit ifrån din TV så är det dessutom praktiskt att kunna kolla TV- och text-TV i datorn – för börskurser eller sportresultat.

Till skillnad från annan maskinvara som trycker in alltför många dåliga funktioner i en liten elektronisk klump, så klarar All-In-Wonder skivan mycket tillfredsställande, med bra frame rates för spel, samtidigt med perfekt DVD-playback och fin Dolby Digital surround sound. Och om du nu bestämmer dig för att använda din PC för att se på DVD-filmer så måste du också ha ett par bra högtalare, – även om det betyder att du måste dra 20 meter kabel mellan datorn och TV-rummet.



ALLSIDIGT GRAFIKKORT All-in-Wonder kan användas till annat än bara spel, det har också TV- och DVD-funktioner.

All-In-Wonder kostar lika mycket som ett GeForce-kort, så om du ska satsa på AIW, så ska det vara för att du vill ha TV- och DVD-möjligheterna.

Om du gärna vill spela spel och se på TV på datorn samtidigt som den också kan användas som DVD-spelare? Om du svarar "ja" på alla dessa frågor så kan du börja leta fram pengarna för att köpa det här kortet.	**7**

■ Producent: **Microsoft** ■ **www.microsoft.com** ■ Pris: **640 kr**

KVALITET FRÅN MICROSOFT



HÅRDHUDAD STICKA Microsofts version 2.0 av Sidewinder Precision Pro ser lika hårdför ut som sina föregångare – och den tål också en hel del hårdhänt behandling.

Microsoft har lagt ned miljoner på sin hardware-avdelning, och det märks. Nästan alla deras produkter blir toppsäljare, kanske då med undantag av slingervalsen Dual Strike. Man betalar alltid lite extra för en pryl som Sidewinder-joysticken, men man vet också att den kommer att överleva sina konkurrenter i flera år, och det spelar nästan ingen roll hur mycket man river och sliter i den under sina spelpass.

Det här gäller också för nya Precision Pro, och ett bra bevis på dess popularitet får vi här på incite PC Games varje gång vi besöker ett utvecklingsteam som arbetar med flygsimulatorer – deras arbetsstationer är alltid utrustade med mycket väl använda Precision Pro eller dess coola force feedback-tvilling.

De bästa jostickarna för flygsimulatorer har alltid en miljon knappar och ett rikt urval av förinställda konfigurationer som kan laddas in för populära spel. Microsoft har ju råd med ett rejält eget utvecklingsteam, så deras produkter har alltid bra stöd. Man kan också alltid hitta Sidewinder-uppdateringar på **www.microsoft.com/sidewinder** med datum för nya utgivningar .

Precision Pro är utrustad med åtta programmerbara knappar och ett "digital optical throttle wheel", som flyter som en dröm. Sidewinder-programvaran är ganska pålitlig, då den bland annat enkelt kan byta från en komplex *Flight Simulator 2000*-konfiguration till en enklare konfiguration för action-präglade flygspel, t ex *Crimson Skies*. Allt du behöver göra är att trycka på en knapp. Och när du har utvecklat dina egna, perfekta konfigurationer kan du dela med dig av dem till dina kompisar.

Om du inte har råd att skaffa hela force feedback-paketet så blir det svårt för dig att hitta en mer prisvärd "flight stick" än den här. **8**

TIPS!

Har du tröttnat på att vänta på din dator när den tuggar sig igenom ännu en omstart bara för att du installerat något?

OK, nästa gång det är dags för en snabb omgång vapenvård i Windows, som t ex att byta en drivrutin eller installera ett nytt spel, så ska du i stället för att starta om ända från DOS-läget, välja **Starta om** i dialogrutan **Avsluta** och samtidigt hålla ned Skift. Klicka sedan på OK så får du nöjet att se maskinen starta om Windows, men utan att vada hela vägen ut till BIOS:et för RAM- och skärmkontroll. Smart, va? Tänk dock på att vissa typer av installationer, som t ex DirectX, *kräver* en total omstart – vi vet att det är trist, men det är sånt man får lära sig att leva med ...

Flygfärdig joystick

■ Producent: **CH Products** ■ **www.chproducts.com** ■ Pris: **$149.95**



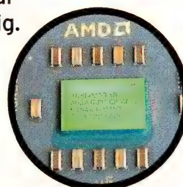
DET SER UT SOM NÅGOT som kunde suttit i cockpit på ett riktigt flygplan – och så känns det faktiskt också.

CH Flight Sim Yoke USB är ju ingen joystick i egentlig mening, även om vi skriver det i rubriken. Det är en "game-controler" för flygsimulatorer. Om du vill spela action-präglade flygspel så ska du köpa en joystick i stället. Installationen av Flight Sim Yoke är inte så besvärlig, men med alla olika funktionsmöjligheter som kommer av att Flight Sim har 12 knappar och tre små handtag, är det synd att det inte medföljer någon informativ programvara. Flight Sim Yoke är inte så bra på action-flygsimulatorer där snabba rörelser är avgörande. I gengäld fungerar den nästan perfekt just för rena flygsimulatorer. Dessutom både känns den och ser ut som om den kommer från en riktig cockpit.

CH Flight Sim Yoke USB är en gamecontroller som uteslutande är tänkt för flygsimulatorer. Den gör å andra sidan det jobbet perfekt. **8**

Tvekamp för processorer

Våra testkillar har kört hårt den här månaden, och det kan ses på deras rödsprängda ögon. Vi har just fått resultaten från vårt omfattande AMD Thunderbird mot Intel Coppermine-test. Ta en titt på staplarna längst ned på sidan (ledsen för alla diagram den här månaden) och se hur fartvidundren klarar sig. Vi har också gjort en liten prislista som visar olika processorer och den är förhoppningsvis inte helt inaktuell när du får tidningen i din hand. Allt du behöver göra nu är att välja en processor.



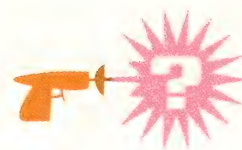
FREKVENS (MHZ)	ATHLON	PENTIUM
550	1 700 kr	1 900 kr
733	-	2 400 kr
750	1 990 kr	3 000 kr
866	-	4 400 kr
1000	5 900 kr	-

SVÅRT VAL Det är alltid svårt att välja rätt processor till sin drömmaskin, men den här testen kan kanske vara lite hjälp på vägen fram till rätt beslut.

Vem vinner?

- COPPERMINE 1000 RDRAM
- THUNDERBIRD 1000 PC133 CAS3
- COPPERMINE 1000 PC133 CAS3
- ATHLON 900 PC133 CAS3

JARGONG



Chefen har bjudit ut dig på lunch för att diskutera din eventuella befordran. Allting går bra tills fisken kommer in på bordet och chefen börjar fråga dig om datorer och datorspel. Skulle du klara den situationen? Det kan du när du läst den här sidan ...

SPEL Ge dina ord mer tyngd med de här termerna från datorspelens värld.

SPEL

3D ENGINE
Den del av ett program som bygger upp de tredimensionella bilderna på skärmen. De bästa av dessa, som du kan se i spel som *Quake* och *Unreal*, används i många olika spel.

3D-SKJUTASPEL
Mycket populær speltyp där du spelar en tungt beväpnad person som ska ta kål på enorma mängder fiender. Spelet utspelas i en synvinkel där du är huvudperson - du ser bara omgivningarna.

TILLÄGGSPAKET
Ett paket med flera nivåer eller uppdrag till ett spel. Det ger nya utmaningar i kända spel. Oftast måste du ha originalspelet installerat för att kunna använda tilläggspaketet.

ARKADSPEL
Generell beteckning på spel som mest går ut på fart och snabba reflexer. Namnet härstammar från de spelmaskiner som fanns i de gamla spelhallarna (arcades).

ARTIFICIELL INTELLIGENS
Den "tänkande" delen av ett program som ger känslan av en intelligent motståndare. Vissa spel kan t ex avläsa din taktik och bestämma sig för de effektivaste motdragen mot just din spelstil.

BOSS ENEMY
Slang för den stora och mycket tuffa fiende som man oftast möter i slutet av varje bana.

FÖRSTAPERSONS-PERSPEKTIV
Synvinkel i ett spel där spelet ses genom hjältens ögon. Klassiska exempel är *Doom* och *Quake*.

GRAFISKT ÄVENTYR
En form av äventyrsspel där du löser spelet genom att klicka dig fram med musen, tala med bifigurer, hitta och använda rätt saker för att lösa spelets gåtor.

ISOMETRISK 3D
Synvinkel där du ser en tvådimensionell värld ur en synvinkel som ger ett intryck av att vara tredimensionella. Exempel på detta är *Baldur's Gate* och *Command & Conquer*.

PLATTFORMSSPEL
En form av action-spel där du ska styra din figur genom banor som består av "plattformar" i olika nivåer. Oftast ska du samla in bra saker, undvika farliga saker och slå ihjäl massor av fiender på vägen. Exempel är *Super Mario Bros* och *Sonic the Hedgehog*.

POWER-UP
Saker som du hittar i ett spel och som ger hjälten extra styrka, vapen, liv eller andra fördelar.

REALTIDSSTRATEGI
En form av strategispel där varje spelare arbetar kontinuerligt, i motsats till de turn-baserade spelen där varje spelare kan lägga ned massor av tid på att fundera igenom sina handlingar.

RESURSSTYRNING
Ett element i många strategispel där du noga måste överväga hur du ska använda dina pengar, din arbetskraft och dina råvaror. Bra för alla med räknesinne.

RPG
Role-Playing Game - rollspel. En variant av äventyrsspel, där huvudpersonen genom spelet samlar in erfarenhet och förmågor. Inspirerat av klassiska rollspel som *Dungeons & Dragons*.

SKJUTASPEL
En populär form av action-spel där du med tunga vapen och snabba reaktioner ska se till att ge mängder av fiender en snabb död. Inget för de klena - det blir lätt väldigt blodigt.

STRAFE
Förflyttning i sidled medan du beskjuter fienden. Ett måste för *Quake* och *Unreal* i multiplayer.

TREDJEPERSONSVINKEL
Ett sätt att se spelet där huvudpersonen själv är synlig på skärmen. Ett bra exempel är Lara Croft i *Tomb Raider*.

TURN-BASERAD STRATEGI
En klassisk form av strategispel där varje spelare har god tid på sig för att göra sina drag, innan det blir nästa spelares tur. Kräver mindre datorkraft än realtidsstrategispel.

PC-TEKNIK Är ordet "download" en gåta? Betyder "pixel" inget för dig? Är "ROM" en stad i Italien? Då måste du läsa den här listan!

PC-TEKNIK

3D-KORT
Hardware i din PC, som är specialiserad på att visa tredimensionella bilder.

CD-ROM
Compact Disk Read Only-Memory. Liknar en musik-CD till förväxling, men innehåller spel, program och grafik - och ibland även musik - gjord för användning i en PC.

CPU
Central Processing Unit. Datorns "hjärna" som utför alla beräkningar och styr grafikkort, lagring och kommunikation. Ett grovt mått på en CPU:s kapacitet är MHz (megahertz).

DIRECT-X
Speciellt program från Microsoft som ger snabbare grafik och ljud och som låter 3D-spel köras bra på alla Windows-datorer, oavsett typen av grafikkort. De flesta spel skrivs nu för DirectX.

DOWNLOAD
Att hämta filer från ett nätverk till hårddisken på din egen PC.

DRIVRUTIN
Ett litet program som hjälper andra program på datorn med att kommunicera med utrustning som grafikkort, modem och skrivare.

DVD
Digital Versatile Disc. Liknar en CD, men innehåller mer data, vilket ger plats för stora spel, ljud eller filmer i hög kvalitet.

GRAFIKKORT
Hardware som ritar upp de bilder som du ser på skärmen. Äldre kort är byggda för att visa tvådimensionella bilder (t ex Windows) snabbt, medan nya kort kan visa komplex 3D-grafik i högt tempo.

HÅRDDISK
Fast lagringsenhet i datorn, som innehåller operativsystemet, program och dokument. Kapaciteten mäts i MB (megabyte) och du kan utöka kapaciteten genom att sätta i fler hårddiskar.

HARDWARE
(Maskinvara) Allmänt uttryck för alla fysiska enheter som en PC består av.

INTERNET
Det globala datornätverket som är tillgängligt för alla via modem, ADSL eller kabel. Förväxlas ofta med World Wide Web, som är den grafiska delen av Internet.

LAN
Local Area Network. Ett datornätverk som omfattar t ex ett kontor eller ett enskilt hus.

MHZ
Megahertz. Måttenhet för hur snabbt CPU:n i din dator arbetar. Ju högre tal, desto snabbare är datorn. Andra delar i datorn har dock också stor påverkan på dess hastighet.

MODEM
MOdulator-DEModulator. Enhet som förbinder datorn med telenätet och används bland annat för anslutning till Internet.

MODERKORT
Huvuddelen i din dator. Här finns RAM-minnet, CPU:n och kontakter för andra enheter.

NÄTVERK
Förbindelse mellan olika datorer.

PATCH
Litet program som korrigerar fel i spel och andra program. Kan normalt hämtas gratis på Internet.

PERIFERIENHET
Utrustning som ansluts till en PC, t ex joystick, mus och printer.

PIXEL
PICture ELement. En punkt på skärmen. Bilder och bokstäver på skärmen består alla av pixels.

RAM
Random Access Memory. Arbetsminnet i datorn, där alla program och data ligger när de används. RAM-minnet rensas när du stänger av datorn.

UPPLÖSNING
Antal punkter (pixels) på skärmen. Vid höga upplösningar kan du se större bilder och fler detaljer.

ROM
Read Only Memory. Minneskrets som rymmer de grundläggande styrprogrammen i en PC.

MÅNADENS FRÅGA

VI LÖSER DINA TEKNISKA PROBLEM
Skicka dina tekniska frågor till
pcgames@intertec.se

Oj, vad svart det blev...

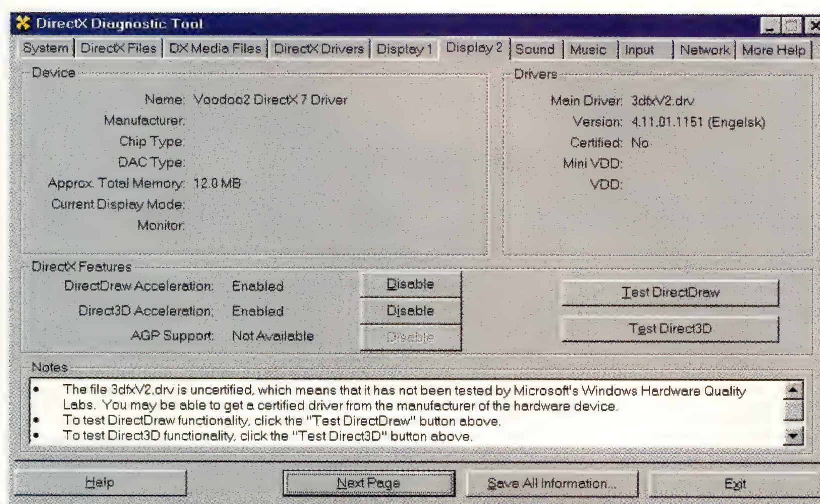
Jag har en Celeron 500 MHz med 64 MB RAM och ett TNT2-kort. Jag har problem med en del av mina spel, bl a *Midtown Madness*. Det går bra att installera det, men när jag startar spelet blir skärmen bara svart. Det är som om PC:n försöker starta spelet och skärmen klickar ett par gånger, men sedan dör den. Jag har installerat DirectX 7.0 och uppdaterat TNT2-kortets drivrutiner. Vad ska jag göra för att lösa mitt problem?

Det låter som ett allvarligt fall av DirectX-problem (den programvara som fungerar som koppling mellan spelet, Windows och grafikkortet).

Börja med att installera, eller installera om den senaste versionen av DirectX, som du hittar på *incite*-CD:n.

Om det inte löser problemet så ska du köra ett litet diagnostikprogram som är inbyggt i DirectX. Det analyserar din dator och identifierar eventuella problem. Klicka på **Start + Kör** och skriv **dxdiag.exe** på kommandoraden. Diagnostikprogrammet känner nu lite på saken och du kan därefter steg för steg gå igenom ljud, grafik, ansluten utrustning osv, för att hitta eventuella fel. Om du hittar några fel så följer du programmets instruktioner för att rätta till dem.

Om du fortfarande har problem så måste du prova dig fram (förbered dig på många trevliga timmar där du förbannar teknikerna på Microsoft som har bestämt att Windows ska ha en miljard funktioner). Ett par förslag på vad du kan göra: Uppdatera ljudkortets och moderkortets drivrutiner. Avinstallera spelet och installera det igen. Hämta den senaste patchen för *Midtown Madness* på **www.microsoft.com/games/** (2,4 MB). Installera om Windows (inga filer försvinner och ibland kan detta lösa problemet). Du kan också kontakta Microsofts online-support på **www.microsoft.se** eller tillverkaren av 3D-kortet. Lycka till!.



PROBLEMLÖSARE
Diagnosverktyget **Dxdiag** analyserar ljud, grafik, drivrutiner och andra relevanta detaljer när man får problem med att köra sina spel.

Göra egna spel?

Vad använder man för program för att göra datorspel, är det något som man kan ha ha användning för, vad kostar de och var kan man köpa dem?

PC-spel är oftast utvecklade i programspråken **C++**, **Virtual Basic** eller i vad som kallas "ren" **HEX**-kod. Mindre program kan också vara gjorda med så kallad **FLASH**-teknik – t ex småspelen som du kan spela direkt på Internet i en webbläsare. Alla program kan köpas i välsorterade datorbutiker. Priserna bör ligga mellan 2 000 och 10 000 kr.

Om du är nybörjare rekommenderar vi att du börjar med att köpa FLASH, som är det billigaste av de nämnda programmen. Läs mer om FLASH på **www.macromedia.com/software/flash/**. Det finns också en lång rad böcker om programmering, varav några också passar för nybörjare.

Har de lurat mig?

Jag har ett Voodoo 5 5500-kort. Kan man överklocka det? När jag kör diagnosprogrammet för DirectX så visar det att mitt Voodoo 5-kort bara har 32 MB RAM. Jag har ju betalt extra för att få versionen med 64 MB. Har jag blivit lurad av försäljaren?

Du har ett av de värsta 3D-korten som gjorts och vill ändå ha mer? Svaret på din fråga är: Ja. Alla grafikkort kan i princip överklockas (trimmas upp över tillverkarens standard), men du bör veta vad du sysslar med och komma ihåg att alla garantier försvinner så fort du börjar pilla med kortet.

Ditt Voodoo 5-kort *har* 64 MB RAM, bestående av chip-sets. Programmet Dxdiag kan bara identifiera ett chipset och tror därför att ditt kort bara har 32 MB RAM. Försäljaren har alltså inte lurat dig.

Unreal T crasher

När jag avslutar *Unreal Tournament* kraschar min PC och skärmen blir svart. Jag har uppdaterat allt och patchat spelet. Vad ska jag göra nu?

Ställ in skärmen för den upplösning som du spelar i. Det bör lösa problemet.

Skakig på handen?



Även om jag är nära motivet när jag fotograferar med Creative Labs WebCam Go Plus, blir resultatet ofta suddigt. Vad gör jag för fel?

Det är troligtvis ett ganska enkelt fototekniskt problem: Du håller inte kameran tillräckligt stilla när du tar bilden.

super-PC

MONSTERMASKIN

KOMPLETT PC

NYHET



1 AMD 700 DURON
10 695:- ■ Datacentrum
■ www.datacentrum.se
Ett särdeles bra erbjudande på en spel-PC med AMD 700 MHz Duron-chip och 32 MB TNT2-grafikkort. Billigt system, men bara 64 MB RAM och ingen DVD-spelare.

2 FUJITSU SIEMENS 800
14 759:- ■ Up2Data
■ www.up2data.se

3 AMD K7 800 MHZ
12 995:- ■ Multidirect
■ www.multidirect.se

BUDGET
JME LITE 600 MHZ
8 495:- ■ JME AB
■ www.jmeab.se

GAMEPADS



1 WINGMAN GAMEPAD EXTREME
409:- ■ Logitech
■ www.logitech.com
Tar precis förstaplatsen före Guillemot och Microsofts Sidewinder.

2 DUAL ANALOG GAMEPAD
275:- ■ Guillemot
■ www.guillemot.com

3 SIDEWINDER GAMEPAD PRO
256:- ■ Microsoft
■ www.microsoft.se

BUDGET
GAMEPAD PRO
263:- ■ Gravis
■ www.gravis.com

HÖGTALARE



1 SOUNDMAN X2
729:- ■ Logitech
■ www.logitech.com
Fantastiskt bra ljud och ett mycket delikat utseende gör de här högtalarna till ett måste!

2 FPS 1000
535:- ■ Creative Labs
■ www.europe.creative.com

3 SOUNDMAN X1
530:- ■ Logitech
■ www.logitech.com

BUDGET
DALLAS SUB 3D
334:- ■ IT-Power
■ www.itpower.se



BILDSKÄRMAR

NYHET



1 SAMSUNG SYNC. 17"
2 550:- ■ Samsung
■ www.samsung.se
Samsung är en stabil korean som ger bra valuta för pengarna. Den här 17-tummaren stöder upplösningar på upp till 1600x1200 i frekvensen 76 Hz.

2 SAMSUNG 750 ST
2 695:- ■ Samsung
■ www.samsung.se

3 PANASYNC SL75
2735:- ■ Panasonic
■ www.panasonic.se

BUDGET
DELUXSCAN 7770
1 999:- ■ Hyundai
■ www.hyundai.com

MUS



1 INTELLIMOUSE EXPLORER
495:- ■ Microsoft
■ www.microsoft.se
Tog världen med storm när den kom. Den är både snygg och garanterat fri från smutsiga kulor och rullar.

2 MOUSEMAN CHORDLESS
361:- ■ Logitech
■ www.logitech.com

3 WINGMAN GAMING MOUSE
184:- ■ Logitech
■ www.logitech.com

BUDGET
PILOT WHEEL BULK
125:- ■ Logitech
■ www.logitech.com

DVD-SPELARE



1 ENCORE DVD 12X DXR3 KIT
2 264:- ■ Creative Labs
■ www.europe.creative.com
Ett DVD-paket med en maskinvaru-MPEG-dekoder som ger en extra stabil och flytande bild.

2 DVD 105SZ
1 495:- ■ Pioneer
■ www.pioneer.se

3 ENCORE 8X DXR3 KIT
1 799:- ■ Creative Labs
■ www.europe.creative.com

BUDGET
SD-M1212 6X
995:- ■ Toshiba
■ www.toshiba.se

...du på jakt efter de bästa delarna? Då har du kommit rätt! Här kan du hitta alla de ...sta tillbehören till din dator och skälen till varför vi rekommenderar dem. Du kan ...så hitta förnuftiga alternativ till låga priser som gör jobbet utan allt krims-krams. ...servera att många av de bästa sakerna följer med de färdiga systemen.

HÅLLER BUDGETEN?

Om du vill köpa alla de coolaste sakerna till din PC så smäller det till rejält i plånboken. Med spel-PC:n ser räkningen ut så här:

VÄRSTING: Komplett PC (10 695:-) + tillbehör (13 272:-) = 23 967:-

Om du i stället vill vara lite mer ekonomisk ser räkningen ut så här:

BUDGET: Komplett PC (8 495:-) + tillbehör (5 499:-) = 13 994:-



MONSTERKORT Voodoo5-kortet från 3dfx är nu nere i ett vettigt pris efter att nyhetens behag lagt sig lite. 3dfx är traditionellt många gamers favorit och 64 MB-kortet kan du få för 2 563 kr om du köper det via Internet.

RATT OCH PEDALER



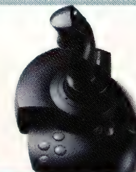
1 FERRARI FORCE FEEDBACK WHEEL
995:- ■ Guillemot
■ www.guillemot.com
Solid ratt till ett pris som de flesta kan klara. Det känns som att köra i en Ferrari. Tror vi.

2 SIDEWINDER FORCE FEEDBACK WHEEL
1195:- ■ Microsoft
■ www.microsoft.se

3 PRECISION RACING WHEEL
595:- ■ Microsoft
■ www.microsoft.se

BUDGET
ULTIMATE PC WHEEL
395:- ■ Dexxa
■ www.dexxa.net

JOYSTICKS



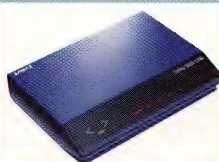
1 SIDEWINDER FORCE FEEDBACK PRO
1195:- ■ Microsoft
■ www.microsoft.se
Seriöst dyr! Men om du är riktigt biten av flygsimulatorer och rymdstrider finns det inget alternativ.

2 GRAVIS XTERMINATOR
350:- ■ Gravis
■ www.gravis.com

3 GUILLEMOT FORCE FEEDBACK
799:- ■ Guillemot
■ www.guillemot.com

BUDGET
WINGMAN
142:- ■ Logitech
■ www.logitech.com

MODEM



1 LASAT SAPPHIRE II 560 VOICE USB
795:- ■ Lasat
■ www.lasat.com
Ett modem som är lätt att installera och pålitligt, då det är externt och använder en USB-anslutning.

2 SUPRA EXPRESS
695:- ■ Diamond (S3)
■ www.s3.com

3 EXTERNAL 56K V90
495:- ■ Multidirect
■ www.multidirect.se

BUDGET
INTERNAL 56K V90
369:- ■ Multidirect
■ www.multidirect.se

3D-GRAFIKKORT

NYHET



1 3D PROPHET II GTS
...719:- ■ Guillemot
■ www.guillemot.com
...ed detta kort är du framtidssäkrad ...minstone i två år). Det har tillräckligt ...ycket kräm även för de värsta spelen.

2 3DFX VOODOO 5 5500
2 563:- ■ 3dfx
■ www.3dfx.com

3 3D PROPHET II MX
1 445:- ■ Guillemot
■ www.guillemot.com

BUDGET
3D BLASTER RIVA TNT2
660:- ■ Creative Labs
■ www.europe.creative.com

LJUDKORT



1 SOUNDBLASTER LIVE! PLAYER 1024
622:- ■ Creative Labs
■ www.europe.creative.com
Allt som du någonsin kan behöva i ett ljudkort. Och Creative har definitivt inte snålat på de medföljande programvarorna.

2 VORTEX2 SQ2500 QUAD PCI
495:- ■ Aureal
■ www.aureal.com

3 MAXI SOUND FORTISSIMO
295:- ■ Guillemot
■ www.guillemot.com

BUDGET
PCI 128 BULK
195:- ■ Creative Labs
■ www.europe.creative.com

HEADSETS



1 HS1
499:- ■ Plantronics
■ www.plantronics.com
Lätta och mycket behagliga att använda. Har bra ljud och ingen förvrängning över huvud taget i basområdet.

2 MDR 450 RK CORDLESS
595:- ■ Sony
■ www.sony.se

3 SENNHEISER HD470
495:- ■ Sennheiser
■ www.sennheiser.se

BUDGET
TRUST
100:- ■ Angel PC
■ www.angelpc.com

Tag djävulen

På de följande sidorna får du några exklusiva tips och tricks för Act 1 i **DIABLO 2** så att du kan bygga upp din karaktär och klara av de tidiga uppgifterna med brutal effektivitet.

vid hornen



EN PLAN FÖR ACT 1

Förutom lite allmänna tips och tricks för Act 1 så innehåller denna guide även en del nyttiga upplysningar om hur du kan förbättra din karaktär i Act 1. Vi har också funderat lite över en del knep för Diablos multiplayer-del. Sedan borde du inte behöva veta så mycket mer för att kunna spela en trevlig omgång Diablo II.

■ **KÖP MOTGIFT**, eller bygg upp ett helt litet lager, innan du ska bekämpa det sista monstret. Ja, vi vet att det låter självklart, men det är inte mindre viktigt för det.

■ **OM DU KOMMER TILL** ett svårforcerat ställe på banan och dör några gånger så kan du öppna en portal till byn och därefter låta en av dina gruppmedlemmar göra detsamma. Använd inte din egen portal, utan den som din gruppmedlem öppnat så slipper du öppna en ny portal varje gång du ska till byn. Om du använder din egen portal så försvinner den.

1.

Den första uppgiften är Den of Evil. Lägg lite tid på att undersöka vilmarken ovanför Den of Evil innan du går ned. Även om det inte alls är omöjligt att rensa upp i grottan redan från början så går det både snabbare och enklare om du först skaffar dig lite erfarenhet innan du beger dig ned i grottsystemet. I Den of Evil finns flera Fallen Shamans. Dessa bör du slå ihjäl så att de inte hela tiden återupplivar de odjur som du slitit så hårt med att slå ihjäl. Håll ett öga på zombien CorpseFire, dess anfall kan vara våldsamma. Se till att röja ordentligt i alla gångar så att du inte behöver gå tillbaka och leta efter det sista monstret någonstans bakom dig. När du är klar ska du återvända till lägret och tala med Akara. Hon ger dig som belöning en gratis skill-uppgraderingspoäng.

2.

Den andra uppgiften är att döda Blood Raven och ju förr du gör det, desto tidigare kan du anlita en rogue som är nära din egen nivå. En rogue stiger i nivå i takt med att du gör det, förutsatt att hon inte redan har en högre nivå än vad du har. I det fallet börjar hon inte tjäna erfarenhetspoäng förrän du nått upp till hennes nivå.

Du ska hugga in på flankerna av Blood Ravens armé av levande döda så att du inte hetsar upp henne för mycket direkt. Sedan får du gott om plats när du väl ska bekämpa henne. Du ska anfalla henne från lite avstånd, då hon flyr från närstrider och du lättare kan undvika hennes missiler. När du lyckats ta kål på henne teleporterar du dig tillbaka för att tala med Kashya och får din belöning ... en legosoldat.



3.

Den tredje uppgiften är att befria Deckard Cain. Aktivera Stony Fields waypoint och sök upp de stora stenarna . Döda Rakanishu och hans hantlangare. Men var försiktig, för Rakanishu är "lightning enchanted" och mycket snabb. Nu tar du passagen till Dark Woods där du hittar en waypoint och Tree of Inifuss. Ta scrollen från trädet, men se upp för monstret som vaktar den. Du får användning för både Stony Fields och Dark Woods waypoint, för med dem kan du gå från Dark Woods till Stony Fields och aktivera stenarna. I Tristram finns det flera tuffa monster. Gå runt byggnaderna och döda alla shamaner som du ser, så att de inte kan återuppliva sina hantlangare. Gå till Wirts lik och döda Griswold-zombien. Nu går du in i byn och rensar upp. Du har nu en hel del extraprylar som du kan sälja i lägret. Befria Cain och återvänd sedan till Rogue Camp, där du ska söka upp Akara. Efter en utläggning ger hon dig en magisk ring som belöning för ditt hjältemod.

4.

Den fjärde uppgiften är Forgotten Tower. Tornet som du hittar i Black Marsh. Här finns fem våningar med massor av skatter och erfarenhetspoäng. Ett trick som man kan använda är att rensa tornet och sedan starta om spelet och rensa det igen. Forgotten Tower har championmonster på varje bana och de är värda en hel del. Så även om du ser utgången så ska du stanna och samla in alla prylar. Countess kan dock bara dödas en gång. Var försiktig och se till att du har en rejäl laddning av town portal scrolls. Det blir många grejer att släpa tillbaka.

5.

Den femte uppgiften är att återföra The Horadric Malus till Charsi. Du hittar den i Barracks Area i Monastery. Den bevakas av en mycket kraftfull demon vid namn Smith. Han slår mycket hårt och springer otroligt snabbt. Om du inte kan slå honom i närstrid

Foul Crow Nest

I BOET Förstör boet och stoppa fåglarnas anfall. De är mer irriterande än flygande råttor.



FALLNA ÄNGLAR? Utrota de röda djävlarna och förbättra din karaktär.



AMAZON-KRIGARE Bråka inte med den här otäcka bitchen – det kan bli din död!

kan du försinka honom med hinder eller anfalla med kalla missiler. Du kan också försöka undvika honom, sno åt dig Horadric Malus ... och sticka iväg med en town portal.

Smith-demonen kan liksom Diablos Butcher vara en svår motståndare. Om du inte vill möta honom i närstrid kan du prova den här taktiken: Spring in i hans rum och öppna snabbt en town portal. ANVÄND DEN INTE. Du springer tillbaka dit du kom ifrån med Smith i hälarna. Du leder honom sedan till Outer Cloisters waypoint, som du använder för att komma tillbaka till lägret. Nu använder du din town portal för att återvända till barackerna och ta Horadric Malus.

Ge den till Charsi som erbjuder dig att förse ett av dina objekt med magiska egenskaper, men vänta tills du har hittat ett bra objekt som kan bli en ovärderlig hjälp. En bra idé är att låta henne förse ett dubbelbälte med magiska egenskaper. Detta har plats för tre rader med potions. Bältet kan nu användas i större delen av spelet, till skillnad från rustningar och vapen. Kom ihåg att du inte kan göra detta med objekt som redan är magiska eller unika.

6.

I den sista uppgiften ska du döda Andariel. Hon befinner sig på den fjärde våningen av katakomberna under Monastery. Innan du går in i Andariels grotta är det mycket viktigt att du tar hand om alla monster som finns i de olika rummen omkring hennes rum.

Om du använder missiler i din kamp mot Andariel får du springa en hel del. Hon anfaller med en fruktansvärd giftgas. Innan du möter henne ska du därför samla in objekt – både motgift och immunitet – som kan hjälpa dig att överleva hennes giftiga anfall. Innan du ger dig in i striden ska du också öppna en town portal som du kan använda som flyktväg ... och när du kommer tillbaka så öppnar du en ny.

Taktiken är att locka ut Andariel ur hennes rum så att du slipper bekymra dig om hennes hantlangare. I förmaket till hennes rum ligger en blodpöl som du kan gå runt medan du slåss med henne. När du äntligen lyckas ta kål på denna spelets "queen bitch" ska du återvända till Rogue Camp och tala med de olika karaktärerna som finns där. De har både meddelanden och varma gratulationer till dig.

KARAKTÄRERNA

ALLMÄNT

Slösa inte dina skill points på allt för många olika saker – fokusera på några få bra skills och håll dig till dem. De skills man har på de lägre nivåerna kan också snabbt bli för dåliga, så det är ingen lysande idé att lägga för många skill points på att uppgradera dessa.

SORCERESS

Inferno-skill är bra att lägga lite extra poäng på. Därmed ökas dess räckvidd och skadeverkan. När du använder sorceress charge bolt-skill ska du springa i den riktning som du skjuter, dina skott blir hängande i luften en tid, utvidgar sig och blir till en elektrisk mur som beskyddar dig medan du springer. När du använder sorceress lightning-skill ska du förska få en grupp monster att se dig och sedan springa iväg. Monstren har nu en tendens att ställa sig i kö för att få stryk och du kan slå ut dem allihop på en gång med en lightning bolt. Som sorceress ska du spara en skill point till sjätte nivån och använda det på frost nova och static field. Den första är bra för att frysa större grupper av monster så att du sedan kan slå ut dem alla på en gång, och den andra är bra för att försämra rustningen på tuffare monster, som uniques och champions.

NECROMANCER

Necromancerens corpse explosion är ett av de snabbaste sätten att ta hand om större monstergäng på de tidigare nivåerna. För att använda denna skill mest effektivt ska du försöka samla så många monster som möjligt på ett litet område. Om du t ex befinner dig i en grotta kan man anfalla alla de monster som man ser och sedan ställa sig i en dörröppning. Nu kommer monstren springande, men på grund av den trånga passagen kan de bara anfalla en i taget. När du dödat ditt första mål med ett direkt anfall kan du använda dess lik för att skapa en kedjereaktion av corpse explosions och rensa området mycket snabbt. Necromancerns förbannelse, iron maiden, är billig att använda och mycket effektiv. Den fungerar så att ett monsters anfall vänds mot det självt med dubbel kraft. Så när dina hantlangare går till anfall mot en grupp monster ska du först förbanna dem. De faller därmed mycket snabbare, vilket skapar fler lik, som du sedan kan använda för corpse explosion.

AMAZON

När du befinner dig på ställen utan väggar ska du i outforskade områden kasta valkyrian framför dig för att "väcka" monstren. Och när du drar dig tillbaka med amazonen ska du kasta valkyrian bakom dig, för när valkyrian skapas är amazonen redan borta och de jagande monstren faller rakt i fällan. Nyckeln till att använda amazonens poison javelin-skill är att kasta den i närheten av monstren - inte direkt på dem - så att de blir tvungna att passera genom giftmolnet för att få tag i dig. Du kan ofta döda dem bara genom att springa fram och tillbaka i giftmolnet (som du är immun mot). Billiga javelins duger. Eftersom du ändå inte får några damage points finns det ju inga skäl att lägga pengarna på bättre javelins.

PALADIN

Som paladin mot unique-monster och deras hantlangare kan du omvända (convert) de olika hantlangarna och titta på när de dödar unique-monstret. Det är mycket effektivt när det används med thorns aura. Om du har omvänt ett monster så har det ingen lust att fortsätta vandra. Så du måste leda de "onda" monstren tillbaka till det omvända. Du springer bara in i ett outforskat område, väntar på att ett monster ska ta upp förföljandet och springer sedan tillbaka till det omvända, där du slår dig ned och njuter av striden. En bra skill-kombination för stridsbrodern är might/zeal/prayer. Du kan ta dig igenom hela spelet utan något annat än dessa tre och ett tungt vapen. Might ökar skadeverkningar utan att använda mana, så det kan du ha igång hela tiden. Zeal är i grunden ett dubbelanfall som ökar den skada du gör. Och prayer är guld värt i de stunder där du eller dina stridskamrater börjar få ont om health.

BARBARIAN

För barbaren är leap attack av största vikt, särskilt i de senare akterna. Det är en teleport-skill som låter barbaren komma till platser som annars skulle vara svåra att nå. Det bästa med leap attack är att barbaren i stort sett är immun från anfall när han är i luften. Om du använder leap attack mot en tuff motståndare kan han inte träffa dig när du är i luften, medan du alltid träffar med din leap attack. Spring sedan iväg en bit och upprepa proceduren.



DO YOU FEEL LUCKY? Vår barbar möter en grupp fallna änglar som snart råkar illa ut.

MULTI-TRICKS

■ **DU BEHÖVER INTE FÅ PANIK** bara för att en spelare deklarera sin fientliga inställning. De måste göra detta i lägret och därmed försvinner deras town portals. Om du dödas av en fientlig spelare behöver du inte återvända till liket för att hitta dina saker, använd bara det gamla "save and exit"-knepet. Sedan startar du ett nytt spel där du hittar ditt eget lik i lägret.

■ **ETT EFFEKTIVT SÄTT** att nedlägga monster som du inte själv kan hantera är att ha en paladin med thorns aura i din grupp samt antingen en necromancer med hantlangare eller en amazon med valkyrior. Monstret kommer till slut att slå ihjäl sig själv, en liten bit i taget, med sina anfall på dina hantlangare, och detta är ett trick som inte kostar mycket mana.



KETCHUP? Så här kommer dina fiender att se ut om du använder den här guiden.



BARBAREN står gärna längst fram i gruppen och hugger vilt omkring sig.

■ **DE FLESTA** skill-kombinationer funkar bra i multiplayer, men frost nova och cold arrows fungerar inte för necromancern ... han behöver lik för att vara effektiv, och de flesta frusna liken smälter bara bort.

■ **NÄR MAN SPELAR** stora multiplayer-spel ska man hålla ihop i gruppen.
Om det är sex spelare med i spelet så är antalet monster beräknat för sex spelare. Om du därför vandrar iväg på egen hand kommer monstren att ha fördel och du slutar som en hög avgnagda benknotor.

■ **LÄR DIG DE SKILLS** som inte kräver mana. Ibland släpper monstren inte särskilt mycket mana och då måste man hitta sätt att snåla. Skills som inte använder mana är t ex amazonens magic arrow på högre nivåer. Denna allsidighet är viktig i större multiplayer-spel, där andra spelare är snabba på att plocka upp all mana.

■ **STRIDSBRÖDER OCH** distansanfallare är alltid en bra kombination i multiplayer. Om de sistnämnda har en "area skill" som corpse explosion, blizzard eller meteor, så låter man bara stridsbrodern anfalla en grupp monster medan distansanfallaren täcker honom.

■ **DET ÄR EN BRA IDÉ** att ha en paladin i gruppen och att sedan hålla sig i hans närhet. Paladinens auror förbättrar både dina och dina hantlangares förmågor, särskilt om du spelar som necromancer eller amazon.

■ **PALADINEN HAR** många auror som kan ha stor påverkan på hur en grupp lyckas i ett multiplayer-spel.
Exempelvis vänder Thorns alla anfall på gruppmedlemmar mot anfallaren, och alla helas av Prayer. Det finns flera andra som gör paladinen till en viktig medlem i varje grupp.

■ **BARBARER HAR** korta stridsrop som hjälper på motsvarande sätt.

■ **NECROMANCERNS CURSE** kan användas för att hämma en motståndares skills.

■ **SORCERESS SPELL** static field är bra för att minska monstrens motståndskraft. Hon kan också använda frost nova för att sänka deras tempo.

■ **AMAZONEN** är bra på att slå ut monster i utkanten av en grupp och på att skjuta missiler i ryggen på monster som har anfallit andra gruppmedlemmar. Hon har också en del missiler som ger en områdesskada, som i många fall kan vara mycket effektiv.

Kan ni inte ha fler demos och videos på CD:n i stället för alla dessa patchar?

Black & White-fan

1. Jag är en stor fan av *Black & White*. När kommer det och kommer ni att göra en stor recension av det?

2. Kan ni inte ha fler demos och videos på CD:n i stället för alla dessa patchar?

3. I 8/2000 gav ni *Motocross Madness 2* betyget tre av fem. Ni skrev att single player saknar djup och att man tröttnar efter en omgång eller två. Det är helt fel. Jag har spelat demot i massor av timmar och det har min far också gjort. Spelet borde ha fått betyget fem av fem möjliga.

4. I reklamen säger ni alltid att man ska få en fullversion med tidningen, men det stämmer ju bara ibland. Skärpning!

Robert
Moss, Norge

1. *Black & White* kommer i början av november (denna information gäller med den sedvanliga reservationen för förseningar). Vi kommer naturligtvis med en recension så fort vi hinner.

2. Vi försöker varje månad att göra en så varierad CD som möjligt. Patcharna är i regel inte större än några MB, så det är inte de som tar upp platsen.

3. Den enskilde recensenten bestämmer själv vilket betyg han/hon ska ge spelet.

4. Som prenumerant garanterar vi att du får ett fullversionsspel varje månad.

ROLLSPELET BLACK & WHITE förutspås bli ett av de fem viktigaste datorspelen genom tiderna. Spelaren kontrollerar en gigant och bestämmer med hjälp av sina handlingar och val om världen ska vara en glad och trevlig plats (white), eller om svarta moln ska täcka himlen och människorna ska vara plågade av krig och otrygghet (black).

Är ni galna?

Kan ni inte lägga med en fullversion av *Messiah*? När man nu har läst guiden till spelet så vill man ju gärna prova det.

Gustav
Sverige

Jag prenumererar på er tidning. Ni säger att vi ska få ett fullversionsspel varje månad. Kan ni inte lägga med *Midtown Madness 2* på nästa månads CD?

Alister
Norge

Kan ni inte försöka ha med *Star Wars: Rogue Squadron* som fullversionsspel?

Oskar
Sverige

Messiah, Midtown Madness 2 och *Rogue Squadron* kostar alla runt 400 kronor. Om vi tog med dem skulle *incite PC Games* kosta runt 450 kronor. Det tror vi inte hade uppskattats.

Tyvärr, det var inte mycket till avslöjande

Efter hand har jag börjat irritera mig oändligt mycket på några saker i er tidning. För det första blir den mer och mer poppig i stället för att innehålla informativ text. Ni skriver att orsaken till att det är ett överflöd av bilder på era sidor är att man blir trött av för mycket text, men så är det inte för mig och det gäller nog även andra läsare. När jag köper en datortidning så är det ju just själva texten som jag är intresserad av, bilderna från spelet kan jag ju enkelt hitta på t ex spelutvecklarens egen hemsida på Internet.

Den verkliga orsaken till att era bilder tar så mycket plats i tidningen är ju inte att det ser snyggt ut, snarare är det väl för att fylla ut det extra utrymme som blir över när ni har översatt amerikanska *incite*, eller har jag fel? Den amerikanska *incite* är ju både mindre i höjd och bredd, men om man läser recensionerna så är de FULLSTÄNDIGT IDENTISKA! Ord för ord översätter ni artiklar från den amerikanska utgåvan.

PS. Om det här brevet inte kommer med i tidningen så förstår jag mycket väl varför, det här är väl nästan en affärshemlighet som jag nu avslöjar ;)

Sune Weile
Danmark

Tycker du att *incite PC Games* blivit för poppig? Om vi ska kunna använda din kritik till något så måste vi ha konkreta exempel – maila oss ett par stycken.

När det gäller ditt "avslöjande" måste vi tyvärr göra dig besviken och meddela att det knappast är något nytt. Det var annars ett friskt försök på grävande journalistik à la Watergate-skandalen, men så sent som i nummer 7/2000 förklarade vi ju i Brevlådan hur vi arbetar:

incite PC Games är en del av incite-nätverket med tidningar i England, Tyskland, Frankrike och Skandinavien. Vi arbetar kors och tvärs över landsgränserna för att kunna ge läsarna så bra information om datorspel som möjligt. I förklaringen i Brevlådan skrev vi bl a: *Vi baserar gärna en artikel eller en recension på material från en utländsk tidning, bara den håller rätt kvalitet.*

Och javisst, recensionen av *MotoCross Madness 2* kommer från en av våra systertidningar. So what? Det gav oss ju möjlighet att ha med recensionen en månad tidigare än vad vi annars kunde ha gjort, och eftersom kvaliteten var OK så tvekade vi aldrig att trycka den. För dig som läsare måste det ju vara viktigare att du kan lita på vad vi skriver i tidningen – och det kan vi på redaktionen garantera. När nu innehållet i *MotoCross Madness 2*-spelet är identiskt över hela världen, varför skulle då en skandinavisk recensent vara mer kompetent än en tysk, fransk eller amerikansk?

Steen Bachmann, nordisk redaktör
incite PC Games

Stoppa de oändliga manager-spelen

***incite PC Games* är en *mycket bra* tidning. Det var på tiden med en bra nordisk tidning.**

Jag har alltid gillat manager-spel. Jag tillhör den generation som växte upp med Commodore 64 och Amiga 500. Den sistnämnda var en fantastisk spelmaskin, som man också kan ha glädje av att spela på än idag. Till den fanns det några bra manager-spel som *Football Masters* och *The Championship Manager*. Vi satt ofta några stycken på våra pojkrum och styrde varsitt lag mot tabelltoppen, hehe! De här spelen var i det närmaste helt fria från animeringar, musik och effekter, och de hade ingen information om spelarövergångar. En säsong kunde spelas på ca två timmar. De här spelen var enkla och hade massor av spelglädje!

Dagens manager-spel har betydligt bättre grafik och många fler funktioner, vilket går ut över speltiden. Ju fler funktioner, desto längre tid tar det att skapa ett lag och spela en säsong. Vem orkar sitta i både dagar och veckor för att spela en säsong? Visst, jag

Skicka e-post till **pcgames@intertec.se** eller ett vanligt brev till **incite PC Games, Erlandsliden 15, 302 41 Halmstad**

har också spelat mig igenom de här tidskrävande säsongerna, men det är ju för att jag inte har några andra alternativ.

Vi vill ha spel som på den gamla goda tiden, enkla football manager-spel med massor av spelglädje på "kort tid", men allt vi får idag är ju spel som gjorts precis tvärtom – med fler effekter, mer info och funktioner som tar oändliga timmar att klicka sig igenom. Arghhh ...!

Kjell-Richard Brevik
Trondheim, Norge

MODERN TILL ALLA MANAGER-SPEL, serien *Championship Manager* har av en engelsk recensent betecknats som "så skrämmande beroendeframkallande att det borde kategoriseras tillsammans med sekter som Moon och Scientologerna".

Är ni satanister?

Under de senaste månaderna har det stått "Diablo", "Vampyr", "Satan" och "Djävulen" på era framsidor. Jag vet inte, men jag tror att det är fler än jag som tyckte bättre om framsidorna med brudar ...

David Johansen
Holmestrand, Norge

I nummer 8/2000 hade ni *Diablo 2* på framsidan och skrev "Länge leve Djävulen". Jag är inte religiös, men den här lilla repliken kan kanske missförstås av de som är det.

Thøgersen
Norge

Det är såna här brev som gör att vi respekterar våra läsare. Det ni påpekar har vi inte själva tänk på, men ni måste lita på oss när vi säger att vi inte representerar någon satanistisk intresseorganisation som försöker manipulera ert undermedvetna till att svära åt präster medan ni suger blod ur halsen på oskulder. Vi skickar er den officiella Lara Croft 2001-kalendern så att ni får något vackert att titta på. Och nu får ni ursäkta oss, vi ska ha ett möte om nästa framsida. Valet står nu slutligen mellan "Demon", "Varulv" eller kanske "Lucifer" ...



TVÅ VAKNA LÄSARE HAR SETT MÖRKRET När man lägger de här tre framsidorna bredvid varandra så ser man ett dunkelt mönster: "Diablo", "Vampyr" och "Djävulen" är inte de tre gladaste orden i världen, det måste vi medge.

Merchandise

Vet ni någonstans man kan köpa T-shirts, planscher och liknande med spelmotiv? Det hade varit supercool! (Om det är någon som tycker det här är mesigt kan ni dra åt h-e).

Bjarne Hansen
Danmark

Vi känner inte till några ställen där man kan köpa detta, men kanske finns det någon läsare som gör det?

En nöjd klagare

Jag håller med den killen som klagade på er recension av *Might and Magic 8*. Ni försöker sedan gottgöra oss med en halv strategiguide om förmågor i spelet och det hade ju iochförsig inte varit så dumt, om man inte på varenda spelwebbsida med självrespekt kan hitta samma material med två musklick. Detta tycker jag var bland det värsta jag varit med om på mycket länge. Jag tycker dock fortfarande om er tidning och kommer att fortsätta köpa den.

Andreas Hjelm
Espergærde, Danmark

Stanna kvar

De senaste tre månaderna har jag prenumererat på två speltidningar, bland annat *incite*. Tyvärr har jag bara råd med en tidning. Nu är frågan, vilken prenumeration ska jag säga upp? Ert fullversionsspel varje månad är ju ett plus, men den andra tidningen har enligt min mening mer och bättre material. Hjälp mig att välja ...

Gustaf Eriksson
Sverige

Ingen svensk speltidning har, så vitt vi vet, mer än 100 sidor, så det finns lika mycket material i vår tidning som i våra konkurrenters. Ge oss konkreta exempel på artiklar som du inte är nöjd med (t ex stil, innehåll, nivå) – så kan vi använda dina åsikter till att göra *incite* ännu bättre. Stanna här, kompis!

Vinn **hardware** från Guillemot

Insändaren av Månadens brev belönas med PC-tillbehör från Guillemot efter eget önskemål. Produkterna är värda ca 500 kr.





månadens brev

Jag har fått nog av Diablo

Barbarian är tydligen den mest civiliserade, eftersom han är den enda som säger något.

Du lägger upp fyra hundralappar på disken. Tar spelet under armen och sätter dig i din farsas gamla Opel medan du mumlar "Diablo 2" med en röst som påminner om The Overmind i *Starcraft*.

"När jag var i din ålder så spelade jag Pong," säger din farsa. "Pong sucks," svarar du, "*Diablo 2* är grejen". "Varför det?". "För att det är massor av våld och man kan gå runt och mörda fritt". "Oj, oj, det låter farligt," svarar han.

Ni kommer hem, du stoppar in CD:n, installerar spelet och börjar att spela. Efter en cool videointro ska du välja mellan fem karaktärer. Det finns en usel presentation av Amazonen följt av Necromancerns självmord. Till slut kommer Barbarian, som tydligen är den mest civiliserade, eftersom han är den enda som säger något. Till din stora lycka kan han utstöta ett skrämmande skrik: "MOGG!".

Alla karaktärer kan enligt uppgift tala med hjälp av pilarna på det numeriska tangentbordet, men ingen av mina vänner, som spelat igenom en stor del av spelet, har funnit någon orsak att använda den funktionen.

Sedan går du igenom en liten by och talar med några utvalda invånare. Dessvärre är det ingen som säger: "Hello, what can I do for you?". I stället möter du en gammal häxa som ger dig en uppgift, varefter du klickar dig fram till en ogästvänlig skog i närheten. Där möter du en råtta som skjuter pilar mot dig. Du tar på riddarhandskarna och trycker fingret mot vänster musknapp. Herr Barbar går fram till djuret och hugger det mitt itu med ett enda svärdshugg, så att blodet pumpar. Du har nu fått smak för blod och klickar friskt i ett par timmar på fienderna, varefter du löser häxans quest. Det är här du inser att du ska spela det här spelet i resten av ditt liv. Det är ju så djävulskt coolt att klicka. Hi-hi, vissa fiender kräver ju två klickningar. Sedan kommer du tillbaka till staden och köper dig ett nytt vapen för alla pengar som fallit från himlen när du slagit ihjäl någon. Du får en ny quest, nya stats och poäng för strength och vitality.

Jamen, tänk lite – fy fan vilket USELT GAMEPLAY. Det som är bra är ju karaktärerna: Att de har olika spells, mängden av vapen och rustningar, som kan repareras, uppgraderas och bytas, och den strategiska användningen av poäng. Spelets gameplay är ju inte bra – det är ju allt annat än bra. *Diablo 2* är inte ett rollspel, det är ju ett action-spel. Man kan inte tala sig fram till lösningar, det finns inga gåtor ... bara mord. Ärligt talat måste man ju mörda 80 000 gånger för att klara av spelet. – jag tröttnade efter de första 30.

Nicke Diablohataren
Sverige



NICKE ÄR TRÖTT på alla morden i *Diablo 2* och är alltså inte en av alla de miljontals gamers som gripits av djävulsfeber. Brevlådan hukar sig nu inför den kommande floden av arga mail från alla Diablo-fantaster ...



I DET SARKASTISKA ADVENTURE-SPELET *Escape from Monkey Island* ställs den unge hjälten Guybrush mot grymma pirater. Hans enda vapen är "The Ultimate Insult".

Skrivs incite av 12-åringar?

Jag tackade ja till en telefonförsäljares erbjudande om en prenumeration på *incite PC Games*. Han sade dock inget om att det var en tidning som verkar vara skriven av 12-åringar och vänder sig till läsare som mest är intresserade av krig, slagsmål och sexiga brudar. Jag är intresserad av att läsa om datorspel – nog måste det finnas spel som är riktade mot oss vuxna spelare?

Det är ingen bra idé att värva prenumeranter bland kvinnor i 50-årsåldern om ni inte höjer standarden både på texten och de spel som ni skriver om.

Karin Rubin
Sverige

Vi beklagar att du finner tonen och stilen i vår tidning för ungdomlig. För din information kan vi säga att du gissat lite fel på genomsnittsåldern på *incite PC Games* redaktion: Den ligger snarare runt trettio.

Det finns massor av fredliga spel som är riktade mot vuxna spelare.

Vi kan bl a rekommendera familjesimulatorn *The Sims*, det humoristiska kommande äventyrsspelet *Escape from Monkey Island* och en av årets allra största titlar, rollspelet *Black & White*, där du spelar Gud och blir belönad för att vara en *god* gud. Vi kommer med en demo av spelet så fort vi kan.

Nästa nummer

MÅNADENS RECENSION:

SACRIFICE

SACRIFICE är ett originellt och coolt realtidsstrategispel i full 3D med starka element från rollspelsgenren. Det är gjort av samma utvecklare som stod bakom *Messiah* – det är något av en rekommendation och vi kan också avslöja så mycket att den stora recensionen i nästa nummer kommer att kulminera i den övre delen av vår nya tiogradiga betygsskala ...

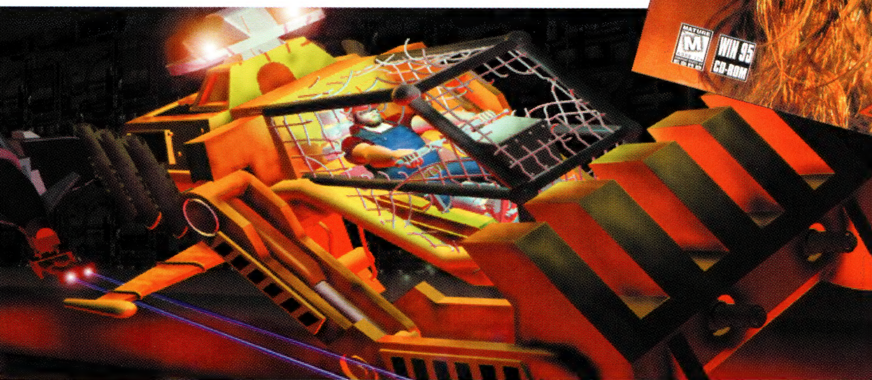


Nästa månads fullversionsspel:

Forsaken

Hårdpumpad, rasande, vild, vansinnig och spektakulär 3D-action!





"Incredible graphics. Incredible gameplay. Incredible multiplayer."
GamesDomain.com

... DESSUTOM FÅR DU NYHETER, KOMMER SNART-ARTIKLAR, RECENSIONER, HARDWARE-TESTER, SPELSTRATEGI ... ALLT DU VILL HA AV EN SPELTIDNING!

NÄSTA NUMMER UTKOMMER DEN 14 NOVEMBER 2000